



JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ENTORNO NATURAL EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

María Arteaga Zarza

Juegos Cooperativos en Educación Infantil
Departamento: Didáctica de la Educación Física, Plástica y Musical
Facultad Ciencias de la Educación, Universidad de Cádiz UCA
Grado en Educación Infantil
Curso 2020/2021 - Convocatoria junio 2021
Tutor: Jorge Raúl Amar Rodríguez

ÍNDICE

Resumen.....	1
1. Introducción	2
2. Justificación	3
3. Objetivos Del Trabajo	5
4. Marco Teórico	5
4.1. El Juego.....	5
4.1.1. Concepto y Definición	5
4.1.2. Características Del Juego	7
4.1.3. Origen e Historia Del Juego	8
4.1.4. Teorías Del Juego	9
4.1.5. Las Dimensiones Del Juego en el Desarrollo Infantil.....	12
4.1.6. Clasificaciones y Tipos de Juego	13
4.1.7. El Juego en la Intervención Educativa	16
4.1.8. El Juego en Relación con la Ley	16
4.2. El Juego Cooperativo.....	17
4.2.1. Concepto y Definición	17
4.2.2. Características del Juego Cooperativo	18
4.2.3. Clasificación de los Juegos Cooperativos	19
4.2.4. El Juego Cooperativo Desde la Perspectiva Educacional	20
4.3. El Juego en la Naturaleza, al Aire Libre.....	21
5. Propuesta Didáctica	22
5.1. Contextualización.....	22
5.1.1. Contexto del Centro.....	22
5.1.2. Características del Grupo Clase	24
5.2. Objetivos Generales	24
5.2.1. Objetivos de la Etapa.....	24
5.2.2. Objetivos Específicos	25
5.2.3. Objetivos Didácticos	25
5.3. Contenidos	26
5.4. Competencias.....	26
5.5. Metodología	28
5.6. Temporalización.....	31
5.7. Sesiones	32
5.7.1. Sesión Viento	32
5.7.2. Sesión Tierra	34

5.7.3.	<i>Sesión Fuego</i>	37
5.7.4.	<i>Sesión Fauna</i>	39
5.7.5.	<i>Sesión Flora</i>	42
5.7.6.	<i>Sesión Océano</i>	44
5.8.	Recursos	46
5.8.1.	<i>Recursos Espaciales</i>	46
5.8.2.	<i>Recursos Materiales</i>	46
5.8.3.	<i>Recursos Humanos</i>	47
5.9.	Atención a la Diversidad	47
5.10.	Elementos Transversales	48
5.11.	Interdisciplinariedad	49
5.12.	Evaluación	50
6.	Conclusión	52
7.	Referencias Bibliográficas	53
8.	Anexos	57



JUEGOS COOPERATIVOS EN EL ENTORNO NATURAL EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

María Arteaga Zarza

Juegos Cooperativos en Educación Infantil
Departamento: Didáctica de la Educación Física, Plástica y Musical
Facultad Ciencias de la Educación, Universidad de Cádiz UCA
Grado en Educación Infantil
Curso 2020/2021 - Convocatoria junio 2021
Tutor: Jorge Raúl Amar Rodríguez

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado destinado a los Juegos Cooperativos en Educación Infantil se llevará a cabo en un entorno natural. En esta propuesta didáctica se incluyen numerosas actividades y juegos que animan a estar en contacto con la naturaleza a través del juego cooperativo y a través de la Educación física y la motricidad.

Destacando la importancia del juego en Educación infantil, la propuesta didáctica se distribuye en seis sesiones de juegos cooperativos relacionados directamente con la temática de la naturaleza, siendo cada sesión destinada a representar diferentes elementos que componen la naturaleza. Los elementos utilizados son los siguientes: *Viento, Tierra, Fuego, Fauna, Flora y Océano*. Cada sesión cuenta con diez juegos cooperativos relacionados con el elemento concreto de la sesión. La sesión de *Océano* se llevará a cabo en la playa cerca del centro educativo para que el alumnado tenga una relación aún más directa con el entorno natural.

El objetivo principal del presente trabajo es crear una propuesta didáctica basada en el juego cooperativo con el alumnado de Educación Infantil. A través del juego cooperativo se pretenden promover diversos valores y actitudes en base al desarrollo personal y social del alumnado, puesto que nos enseña a trabajar en equipo y a luchar por un objetivo común.

Palabras claves: Juegos cooperativos, entorno natural, motricidad, elementos naturales, valores, desarrollo integral, equipo, disfrute, aprendizaje significativo y sensorial.

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad aplicar los diferentes contenidos formativos, capacidades, competencias y habilidades adquiridas durante el proceso del grado de magisterio infantil. En este caso, el trabajo a presentar se basa crear actividades y juegos cooperativos para el desarrollo infantil fundamentado en la naturaleza y en el aire libre.

El trabajo se divide en dos apartados, en el primer apartado se recoge el marco teórico sobre el tema de los juegos cooperativos y del tema seleccionado “Juegos en la Naturaleza”. En éste se tratan temas como todo lo relacionado con el juego, su origen, sus teorías, sus características, entre otras cosas. Además, se fundamenta sobre el trabajo cooperativo y sus diversas características y sobre el tema del entorno natural en el desarrollo de la primera infancia.

La segunda parte de este trabajo se destina a la propuesta didáctica. Ésta se compone de diversos apartados. En base a la elaboración de las sesiones, se ha elaborado una fase de presentación antes de empezar las sesiones en la que se llevará a cabo un cuento motor con el alumnado para adentrarlos en el tema y motivarles sobre ello.

El cuento motor se considera un recurso esencial para calentar el cuerpo y disfrutar de la motricidad acompañada de historias imaginarias y creativas. En base a Ceular, (2009), el cuento motor tiene como finalidad contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral del alumnado. Este recurso didáctico se considera como un cuento vivenciado de una manera colectiva, con unas características y unos objetivos propios.

Para la propuesta didáctica se han elaborado seis sesiones de juegos cooperativos relacionados directamente con la temática de la naturaleza. Esta propuesta tiene como finalidad estimular el desarrollo social y fomentar el juego cooperativo en el grupo y a través de ello, acercarle al entorno natural y disfrutar de él.

Para finalizar la propuesta didáctica se recoge una conclusión en la que se exponen diferentes temas de reflexión. Finalmente, se incluye el apartado de referencias bibliográficas en las que se ha basado para la elaboración del trabajo y, por último, están los anexos que muestra una información complementaria sobre el presente trabajo.

2. Justificación

La propuesta didáctica se denomina *Juegos cooperativos en el entorno natural en Educación Infantil* y se basa en desarrollar juegos cooperativos al aire libre a través de diversas actividades planteadas en varias sesiones de juegos. Esta propuesta está destinada al aula de 4 años de Educación Infantil del centro CEIP Caseía de Ossio.

Según la Orden del 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, el currículo queda organizado en las siguientes áreas: conocimiento de sí mismo y autonomía personal, conocimiento del entorno y el área de lenguajes: comunicación y representación. La propuesta didáctica tiene relación con las tres áreas de Educación Infantil.

El desarrollo de la psicomotricidad ayuda a entender y mejorar las relaciones personales, con los objetos y con las personas que nos rodean. En base a Pacheco (2015), la psicomotricidad es una forma de entender las cosas que se vive, que se siente, que se experimenta y se transmite una actitud de comprensión y respeto, y hace que favorezca el desarrollo integral de las personas.

Según la Federación De Enseñanza de las CC.OO. de Andalucía (2010), la psicomotricidad mejora la salud física y psíquica de los niños y de las niñas, ya que les ayuda a controlar su movimiento corporal, favoreciendo su relación con el entorno. Además, ésta permite investigar y progresar en situaciones de conflicto, situaciones sociales, trabajo cooperativo y la expresión de liberación. También, la psicomotricidad fomenta la diversión y el juego, puesto que, a través del cuerpo, esta trata de desarrollar la integración total de la persona, aspectos motores, cognitivos y afectivos. Con ella se pretende que la persona se divierta a la vez que desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices y que potencie la socialización con sus iguales.

Según Espinosa, García y Rodríguez (2018), consideran la educación física en la escuela como el medio más efectivo para fomentar en el alumnado unas competencias, aptitudes, actitudes, valores, conocimientos y comprensión para su participación en la sociedad. Por tanto, es necesario ofrecerles experiencias de aprendizaje a través de actividades físicas que sean apropiadas a su edad, para ayudarles a adquirir habilidades psicomotrices, la comprensión cognitiva y las aptitudes en base a lo social y emocional que necesitan para llevar una vida activa.

En esta propuesta didáctica se incluyen numerosas actividades y juegos que animan a estar en contacto con la naturaleza a través del juego cooperativo. Por tanto, será de gran ayuda para todos aquellos y todas aquellas que quieran fomentar en su alumnado el amor hacia la naturaleza y sobre todo el juego al aire libre. El respeto y cuidado hacia nuestro entorno natural es uno de los mejores legados que podemos transmitir a los más pequeños y a las más pequeñas.

En base a Freire (2014), los niños y las niñas necesitan la naturaleza, se sienten atraídos por ella y, en el contacto con ella se desarrollan de forma más saludable a todos los niveles: físico, emocional, mental, social y espiritual.

Este tema nace desde la inspiración propia de los recuerdos de la infancia. Por lo que se expone en esta tesis para darle más importancia a los juegos cooperativos al aire libre y disfrutar del entorno natural que nos rodea.

La propuesta didáctica se va a distribuir en seis sesiones de juegos cooperativos relacionados directamente con la temática de la naturaleza. Siendo cada sesión destinada a representar diferentes elementos naturales. Los elementos utilizados son los siguientes: *Viento, Tierra, Fuego, Fauna, Flora y Océano*. Los juegos que se plantean en cada sesión serán enfocados temáticamente al elemento de la naturaleza que representan dichas sesiones.

Este enfoque hacia los elementos de la naturaleza ha sido adoptado de una fiesta procedente de mi ciudad natal: San Fernando, Cádiz. Se trata de la feria anual del Carmen y de la Sal, su nombre hace referencia a la patrona de la ciudad. Se celebra en el mes de julio.

Uno de los aspectos a destacar de la fiesta es la elección de las salineras, se escogen a nueve mujeres y ellas son las que representarán las diversas fiestas de San Fernando durante todo el año, entre otras funciones.

Las salineras de San Fernando tienen la iniciativa de retratar la naturaleza a través de una representación del moderno movimiento “Bodypaint”. Cada componente del grupo de salineras representa un elemento de la naturaleza, de ahí la inspiración de representar estos elementos en las sesiones didácticas.

3. Objetivos Del Trabajo

- Elaborar una propuesta didáctica basada en el juego cooperativo en el entorno natural.
- Fomentar el juego cooperativo en la infancia.
- Promover diversos valores y actitudes en base al desarrollo personal y social
- Fomentar la Educación física y la motricidad a través de diversos juegos cooperativos
- Motivar y disfrutar del juego en la naturaleza, al aire libre
- Valorar el medio natural y conocer los diversos elementos de la naturaleza
- Potenciar el disfrute y la diversión en las sesiones de juegos

4. Marco Teórico

4.1.El Juego

4.1.1. *Concepto y Definición*

El juego es una actividad imprescindible en el desarrollo de los niños y de las niñas, puesto que además de disfrutar y divertirse, también se consiguen muchos beneficios a través de él.

El juego según Chamorro (2010), es el medio por el que una persona se puede desenvolver e integrarse en la sociedad. La etapa de Educación Infantil está directamente relacionada con el juego, ya que propicia el desarrollo de la personalidad, las habilidades sociales, las capacidades cognitivas y psicomotoras, etc. También, aporta diferentes experiencias para aprender a vivir en sociedad, dominar sus posibilidades y limitaciones, y proporciona las habilidades para crecer y madurar.

Gracias al juego se aprende a vivir en sociedad, a respetarse mutuamente, a conocer más a los demás, a ser empático, a desarrollar las habilidades sociales y sobre todo a crecer como persona.

Según Benítez (2009), el hecho de jugar significa una forma de aprender, no sólo se basa en el disfrute, sino un modo de prepararse para la vida adulta. El juego se considera un recurso esencial para el crecimiento de cada persona, puesto que a través de los juegos se fomentan multitud de capacidades, además del disfrute que este conlleva.

El juego, es una herramienta clave para el desarrollo intelectual, ya que mediante el juego se crean las situaciones de aprendizajes más significativas. No se puede diferenciar el juego del aprendizaje, porque jugando se aprende (Chamorro, 2010).

Como bien ha enseñado Piaget, a través del juego se desarrollan las capacidades cognitivas y se establece el aprendizaje significativo, es decir, el juego forma parte de la inteligencia de las personas. Con esto se podría decir que los niños y las niñas aprenden más y mejor cuando están

felices, y esta emoción se consigue a través del juego, puesto que para ellos y para ellas el acto de jugar es imprescindible.

En base a Omeñaca y Ruiz (2007), el juego se podría definir como: “actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje” (p. 9), por tanto, se considera el juego como un referente fundamental para el aprendizaje.

Mora, Plazas, Ortiz y Camargo (2016), consideran que el juego se caracteriza por ser innato, libre y creativo. El juego es libre cuando los niños y las niñas juegan con su propio cuerpo, con diversos juguetes, manipulan y experimentan objetos y fortalecen la curiosidad. De esta forma, no hay límites, puesto que ellos y ellas crean sus juguetes, imaginan, inventan y expresan sentimientos y emociones, sienten curiosidad, etc.

Todas estas experiencias se convierten en presentaciones significativas para ellos y para ellas, y gracias a conseguir estas experiencias se dan aprendizajes sobre la realidad en la que viven, es decir, que a través del juego se fomenta el aprendizaje.

Gallardo (marzo de 2018), define el juego como una actividad imprescindible en el desarrollo integral de las personas. Jugar potencia la adquisición de valores, actitudes y normas que son necesarias para una convivencia satisfactoria. Gracias al juego se aprende a relacionarse con el entorno familiar, material, social y cultural.

El juego enriquece las habilidades sociales, puesto que, a través de él, el alumnado logra desarrollar la creatividad, la empatía, la resolución de conflictos y la cooperación. Estos conceptos se le denominan habilidades changemaking, que se basan en las habilidades necesarias para buscar soluciones sistémicas a los problemas de la sociedad, así como generar cambios positivos en el entorno (Ashoka, 2018).

El juego también potencia las habilidades socioemocionales, según Marbán et al. (2009), existen cinco competencias socioemocionales: conciencia de sí mismo, autocontrol, conciencia social, habilidades sociales y toma de decisiones responsables. Todas ellas están relacionadas con el juego, pero sobre todo destaca la competencia socioemocional de habilidades sociales dónde se fomentan relaciones positivas y el trabajo cooperativo.

En definitiva, el juego es una actividad libre, espontánea y placentera, que se lleva a cabo para disfrutar y conocerse a sí mismo y sobre todo para relacionarse con el entorno próximo y explorar el mundo en el que vive (Gallardo, marzo de 2018).

4.1.2. Características Del Juego

El juego contiene multitud de características esenciales, para conocerlas se citan algunas características presentadas por diversos autores.

Las características del juego según Delgado (2011):

- El juego es una actividad voluntaria y libre, ya que si es obligatorio no es un juego.
- Se lleva a cabo dentro de unos límites espaciales y temporales. Se requiere un tiempo y un espacio para realizarse.
- Es placentero y produce bienestar.
- Es una actividad activa que requiere cierto esfuerzo.
- Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en un juego.
- Es una vía de descubrimiento del entorno próximo y de uno mismo. El juego es una forma de expresión emocional.
- Se considera el principal motor de desarrollo en la primera etapa de la vida.
- Favorece la interacción social y la comunicación.

García y Llull (2009), también expone diversas características sobre el concepto de juego:

- *El juego es libre.* Se considera una actividad espontánea y autónoma, puesto que la mayoría de los juegos se conciben por no ser obligatorio.
- *El juego produce placer.* El juego proporciona una satisfacción positiva a través de diversas conductas placenteras como son: la broma, la risa, la diversión, las interacciones sociales, la satisfacción de ganar.
- *El juego implica actividad.* No todos los juegos son motores o dependen de ejercicio físico pero el jugador o jugadora está mentalmente activo o activa durante su desarrollo.
- *El juego es innato.* La capacidad de jugar es innata, puesto que los bebés juegan con su propio cuerpo sin necesidad de explicarles cómo jugar e incluso los adultos también juegan porque el juego forma parte de la cultura.
- *Finalidad intrínseca.* Cuando se juega, no se juega por conseguir un objetivo, sino que se juega para disfrutar y pasar un rato agradable, es decir, el placer del juego no se basa tanto en la meta como en el proceso.

- *El juego organiza las acciones de un modo propio y específico.* Los niños y las niñas proponen sus propios procedimientos e incluso cambian las reglas a mitad del juego para hacerlo más divertido a diferencia del juego de los adultos. Una de las características fundamentales del juego es que sigue unas normas y procedimientos diferentes al resto de actividades que no son lúdicas, y que, por lo tanto, todas las personas son capaces de diferenciar.
- *El juego favorece la socialización.* El juego enseña a respetar unas normas y a interaccionar con los demás. Además, el juego cumple una función sociocultural, es decir los juegos permiten la participación de niños y niñas de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc.
- *El juego constituye un elemento sobremotivador.* El juego es una manera de hacer atractiva cualquier otra actividad, puesto que le agrega un interés, una emoción y una capacidad simbólica que resulta placentera.

4.1.3. Origen e Historia Del Juego

El juego es una acción innata que tienen los seres humanos para desenvolverse en el entorno, es decir, a través de él se desarrollan las capacidades intelectuales, motrices y afectivas entre muchas otras.

Según Sáez y Monroy (2010), el juego es una de las manifestaciones más frecuentes en el ser humano desde su nacimiento. Los niños y las niñas tienden a explorar juegos rudimentarios que les crea una sensación de bienestar interno, incluso antes de dar sus primeros pasos ya buscan la acción de jugar. Al ser, por tanto, un componente básico de la naturaleza humana es normal que haya estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas.

En base a Delgado (2011), en los orígenes de la humanidad ya estaba presente el juego. Se pueden saber a través de los descubrimientos arqueológicos. Incluso a día de hoy se juegan a muchos juegos que se jugaban antes, aunque hayan variado los materiales y las normas. Por ejemplo, los juegos como la rayuela, la comba, las muñecas o los balones siempre han estado presente. En base a Animación y Servicios Educativos (2009), los juegos y los juguetes presentan diferencias en las diversas sociedades, puesto que dependen del acceso a diferentes tipos de materiales e incluso a los valores que el juego presenta.

Según Sáez y Monroy (2010), algunos de los juegos de la época del paleolítico eran: juegos de pelota, juegos de lucha con lanzas, juegos de carreras, juegos de salto, levantamiento de rocas

y troncos, etc. Poco después aparecen más juegos como son: los primeros juegos de estrategia con tableros, la jabalina, la equitación y un juego parecido al badminton.

En la Edad Media, el juego era muy simple y contenían reglas muy básicas. La mayoría de los juegos se llevaban a cabo al aire libre, por tanto, jugaban con lo que encontraban en la naturaleza para poder jugar. En el Renacimiento ocurre un cambio de mentalidad, es decir, ya no giraba todo alrededor de Dios. Los juegos se basaban en el aprendizaje, por tanto, los juegos para destacar son juegos para fomentar el estudio, el cálculo, la lectura, entre otros (Delgado, 2011).

En el siglo XIX, aparecen las primeras teorías formales sobre el juego.

4.1.4. Teorías Del Juego

Existen multitud de teorías sobre el juego en la etapa de infantil, a continuación, se expondrán algunas de las teorías más importantes que comprende entre la segunda mitad del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX.

- Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)

Spencer origina la teoría del excedente energético en la cual se indica que, el sujeto adquiere más energía gracias a las relaciones sociales. La carga excesiva de energía hace que el sujeto tenga que liberarla a través del juego (Gallardo, García y Gallardo, 2019).

- Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

Lazarus considera que el juego se lleva a cabo tras realizar actividades que pueden provocar cansancio. Esta teoría se basa en la recuperación, puesto que usa el juego como un tiempo para poder relajarse y reponerse de las actividades más trabajosas (Gallardo, García y Gallardo, 2019).

Delgado (2011), cita que Lazarus concibe el juego como una acción que no produce un gasto de energía sino al contrario, que sirve para recuperarla, es decir, el juego nos ayuda a reparar el cansancio o la debilidad.

- Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)

Delgado (2011), destaca la teoría de Gross aludiendo a la importancia del juego para el desarrollo de diversas capacidades, en especial la capacidad cognitiva. Se puede destacar un ejemplo de actividad basándose en esta teoría: cuando un niño o niña juega con una muñeca a

cuidarla, darle de comer, bañarla, pasearla... lo realizará posteriormente con un bebé cuando sea un adulto.

- Teoría de la recapitulación de Stanley Hall (1904)

Navarro (2002) citado en Gallardo (marzo de 2018), presenta el juego como una reproducción de las formas de vida que poseían las razas humanas más primitivas. Se alude a un ejemplo de juego, el escondite. Es decir, Hall presenta la idea de que a través del juego se rememora tareas de la vida de los antepasados (Delgado, 2011).

- Teoría de la dinámica infantil de Buytendijk (1935)

Según Gallardo (marzo de 2018), Buytendijk interpreta el juego como una actividad que descende de una actitud infantil. El adulto debe disponer de una cierta actitud infantil o juvenil para que pueda participar en el acto lúdico. Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, pasional y tímida de la infancia.

- Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

Claparède entiende el juego como una actitud abierta a la ficción, que se puede cambiar a partir de situarse en el “como si”, y lo que caracteriza al juego es el juego simbólico (Gallardo, marzo de 2018). Entendiendo el juego simbólico como una actividad en la que los niños y las niñas imaginan e interpretan un escenario para entretenerse. Es decir, se pone en práctica las conductas que aprenden a través de la observación.

En base a la Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2011), el juego simbólico consiste en que el niño o la niña da un significado nuevo a los objetos, a las personas o a los acontecimientos. Por ejemplo, basándose en la nueva significación de un objeto, el ejemplo sería, que un niño o una niña transforma un palo en un caballo.

- Teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud (1932)

Llamas (2009), cita la teoría de Freud considerando el juego como una satisfacción de la sexualidad (lívico). El niño orienta sus deseos de placer a través del juego, y expresa elementos inconscientes, experiencias traumáticas y sus instintos.

- Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget (1959)

Según Fernández (2012), Piaget considera el juego como un elemento integrado en la estructura de pensamiento del niño y la niña. La construcción gradual de las bases del juego se realiza de

la misma manera que la construcción del conocimiento, por tanto, el juego se considera un buen recurso para el desarrollo cognitivo. Piaget considera que existen cuatro estadios del desarrollo:

- *Sensoriomotor* (0-2 años): El niño o la niña interactúa con su alrededor a través de los sentidos y sus habilidades motrices. Piaget manifiesta que todos estos comportamientos que el niño o la niña hace se convierten en juegos por placer funcional. En este estadio aparece el juego funcional.
- *Preoperatorio* (2-6 años): Esta etapa se corresponde con el pensamiento y el lenguaje, puesto que interioriza los aprendizajes de la etapa anterior. Además, destaca el egocentrismo y el juego simbólico.
- *Operaciones concretas* (7-11 años): Los razonamientos se vuelven lógicos. Aparece el juego de reglas, asumiendo una serie de normas.
- *Operaciones formales* (a partir de los 12 años): El pensamiento está capacitado para formular pensamientos abstractos o hipotéticos. En este estadio destaca el juego reglado más complejo.

Según Delgado (2011), para Piaget el juego es una forma de aprender a través de objetos, a través del desarrollo del conocimiento y de las destrezas, es decir, una integración entre pensamiento y acción.

- Teoría Socio cultural de Lew Vygotsky (1979)

Esta teoría defiende que la interacción social es fundamental para adquirir y desarrollar el lenguaje. Vygotsky defiende que el sujeto construye en comunidad sus aprendizajes, es decir, que el aprendizaje está condicionado por el entorno en el que vive y se desarrolla.

Según Delgado (2011), el juego responde a la necesidad que tienen las personas de conocimiento y dominio del entorno que les rodea, por tanto, se considera una práctica espontánea que está basada en la socialización e interacción.

En base a Fernández (2012), Vygotsky plantea el juego como una necesidad de saber y de conocer, puesto que, el juego forma el motor del desarrollo mediante zonas de desarrollo próximo.

Esta zona se concibe como la distancia entre la zona de desarrollo real en el que el alumnado es capaz de hacer las cosas por sí solo sin ayuda de nadie y la zona de desarrollo potencial, que sería que el alumnado es capaz de hacer las cosas, pero con la ayuda de un adulto.

- Teoría interaccionista de Bruner (1986)

Bruner sigue de referencia a autores como Piaget y Vygotsky. Además, añade a la actividad mediada de Vygotsky, que la condición fundamental para aprender una información de manera significativa es tener la experiencia personal de descubrirla.

“Bruner plantea que el juego permite al niño practicar nuevos comportamientos y experimentar nuevas situaciones sociales de forma segura ya que reduce la gravedad de las consecuencias de los errores” (Fernández, 2012, p.24).

- Teoría Ecológica de los sistemas de Urie Brofenbrenner (1979)

Brofenbrenner defiende que existe una correspondencia entre el juego de los niños y de las niñas y el entorno que les rodea. Es decir, la percepción del ambiente condiciona más que la realidad objetiva (Fernández, 2012).

La teoría de Brofenbrenner destaca la importancia que tiene el estudio de los ambientes en los que se desenvuelven las personas. Brofenbrenner destaca cuatro sistemas: microsistema, mesosistema, exosistema y macrosistema.

Tomando como referencia estas teorías, se puede llegar a la conclusión de que el juego es un aspecto fundamental en el desarrollo del niño y de la niña, puesto que además de tener la función de disfrutar y divertirse, también tiene la función de estimular el desarrollo cognitivo, social, emocional, cultural, motriz y sensorial.

4.1.5. Las Dimensiones Del Juego en el Desarrollo Infantil.

- *Dimensión afectiva-emocional.*

Según Delgado (2011), el afecto es un aspecto importante en los primeros años de vida de una persona. El niño o la niña a través del juego expresa sus emociones y estimula la autoestima y la autoconfianza. Si volvemos a centrarnos en la primera etapa del juego, el niño o la niña lo toma como algo placentero, lo realiza de forma voluntaria, es decir, empieza a jugar cuando lo desee y acaba el juego cuando él quiera. Además, el juego es una actividad en la que se establecen contactos afectivos con el adulto y el niño o la niña asimila estas manifestaciones afectivas y las incorpora en sus esquemas cognitivos.

- *Dimensión social.*

A través del juego los niños y las niñas tienen sus primeras relaciones sociales. El juego es una herramienta que permite la relación con los iguales y a través de ello, lleva a muchas otras capacidades como conocer las normas, fomentar la comunicación, estimular la cooperación (Delgado, 2011).

- *Dimensión cultural.*

A través del juego también se transmiten las tradiciones y los valores del entorno en el que se encuentra y le permite al niño o a la niña adaptarse y conocer su entorno próximo (Delgado, 2011).

- *Dimensión creativa.*

La creatividad es una forma de motivar a los niños y a las niñas, puesto que potencia la imaginación a través del juego simbólico. El juego permite el desarrollo de la creatividad, permite que las personas se expresen y transformen la realidad (Delgado, 2011).

- *Dimensión cognitiva.*

En base a Fernández (2012), el juego simbólico se destaca por representar objetos, profesiones, personas, sucesos, etc., sin necesidad de que sean situaciones reales. A través del juego simbólico se potencia el pensamiento, el lenguaje, las matemáticas o la creatividad.

- *Dimensión sensorial*

El juego permite obtener una serie de sensaciones que no se podría experimentar de otro modo, puesto que el juego proporciona la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras (Delgado, 2011).

- *Dimensión motora*

El juego posibilita al niño o a la niña aprender a sincronizar movimientos, estimular la coordinación viso-motora y el desarrollo de la motricidad fina y gruesa entre otras capacidades. Además, a través de las experiencias de juego consigue un buen dominio y control de sí mismo para que pueda orientarse en el espacio y en el tiempo (Fernández, 2012).

4.1.6. Clasificaciones y Tipos de Juego

Fernández (2012), aporta los siguientes tipos de juegos en base a Piaget. Este señala cuatro categorías:

- *El juego motor.* Se caracteriza por llevarse a cabo en la primera etapa de la infancia. El bebé juega con todos los objetos que dispone a su alrededor y descubre que le satisface y por lo tanto tiende a repetir la misma conducta. A base de repetir estas acciones que

le gusta, el niño o la niña adquiere nuevos conocimientos y los refuerza. Un ejemplo de este tipo de juego sería, abrir y cerrar el cajón de una cómoda.

- *El juego simbólico.* Este tipo de juego se caracteriza por simular situaciones y personajes como si fuera el propio niño o niña o incluso jugara con ese alguien. Este juego suele darse a partir de los dos años. En este tipo de juego, los objetos o juguetes que se utilizan no sólo sirven para lo que son, sino que puedan usarse para otros juegos dónde destaque la imaginación. Un ejemplo de este tipo de juego sería, darle de comer a una muñeca como si fuera un bebé.
- *El juego de reglas.* Este tipo de juego se basa en seguir unas reglas o instrucciones. Estas instrucciones se asumen de manera voluntaria, puesto que todos los jugadores y todas las jugadoras saben cuáles son. Un ejemplo de este tipo de juego sería el juego del escondite.
- *El juego de construcción.* Este tipo de juego se asemeja al orden de los objetos, es decir, armar torres, ordenar bloques, etc. Cuánto más mayor es el niño o la niña, más complejo es el juego.

En base a Fernández (2012), los juegos se clasifican según:

❖ El lugar donde se juega

- *Juegos de interior:* estos juegos se llevan a cabo en un espacio cerrado (aula, gimnasio, habitación, etc), Este tipo de juego se asemeja más con el desarrollo sensorial, la atención, la observación y la memoria.
- *Juegos de exterior:* estos juegos se desarrollan en un espacio al aire libre (patio, campo, parque, recreo, etc), Este tipo de juego aborda las habilidades motrices, la agilidad, la fuerza, el equilibrio, la liberación de energías y la orientación espacial.

❖ El número de jugadores

- *Juego individual:* solo participa una persona, no necesita de nadie más.
- *Juego de parejas:* juegos en los que se necesitan al menos dos personas para poder jugar.
- *Juego de más de dos personas:* juegos que necesita más de dos jugadores para poder desarrollarse.
- *Juegos grupales o de equipo:* juegos en los que requiere una participación de una cantidad determinada de jugadores para poderse poner en práctica.

❖ El tipo de actividad

- *Juegos de inteligencia:* se corresponde con juegos que ejerciten la mente, es decir, aquellos juegos que potencien la capacidad de recibir información, aprenderla, almacenarla y utilizarla correctamente. Un ejemplo sería juegos de pasatiempos como son las sopas de letras.
- *Juegos de azar:* se asemeja con juegos que no dependen de la habilidad de las personas para poder ganar o perder, solo depende de la suerte. Por ejemplo, el juego de las cartas.
- *Juegos de ejercicio:* se corresponde con juegos que requieren mucho movimiento o actividad física. Con estos juegos se desarrollan los sentidos, la coordinación de movimientos corporales y el equilibrio. Un ejemplo sería el juego del escondite.
- *Juego simbólico:* estos juegos requieren la representación de un objeto por otro. En él se recrean situaciones y personajes ficticios. Un ejemplo sería jugar a la casita.
- *Juegos de construcción:* se corresponde con juegos de encajar o juntar piezas para dar forma a un objeto o juguete. Un ejemplo sería un puzle.
- *Juegos de mesa:* estos juegos se nombran de esta manera, porque requieren una mesa o superficie plana para poder jugar con ellos. Se desarrollan diversas habilidades como son las estrategias o el razonamiento. Un ejemplo sería el parchís.
- *Juegos de ingenio y habilidad:* se corresponde con aquellos juegos que requieren una gran habilidad mental para que se desarrolle. Un ejemplo sería las adivinanzas.
- *Juegos de simulación:* se corresponde con juegos donde las personas deben simular diferentes papeles o situaciones que se les presente, es decir, se basa en recrear una situación de la vida diaria. Un ejemplo sería un juego de mímica.

❖ Libertad del jugador

- *Espontáneo:* son juegos que se realizan por iniciativa propia sin necesidad de que intervenga un adulto para condicionar la finalidad del juego. Surge de manera espontánea y termina de manera espontánea.
- *Dirigido:* son juegos que están planteados y creados por el adulto con un fin concreto. Los niños y las niñas juegan a algo que haya propuesto el adulto para conseguir unos objetivos.

4.1.7. El Juego en la Intervención Educativa

García y Llull (2009), presentan el juego como un modelo lúdico en la intervención educativa. El juego se utiliza como elemento de motivación para facilitar el aprendizaje. En base a la pedagogía moderna, el juego tiene un valor educativo intrínseco, puesto que no se le tiene en cuenta solo como un medio para conseguir unos objetivos preestablecidos. El juego no es un simple recurso didáctico, sino que se ha transformado en un ámbito y en un objetivo educativo por sí mismo. Es decir, se aprende como consecuencia del juego, no se juega por el hecho de aprender.

Según Omeñaca y Ruiz (2007), destaca varios aspectos en función del juego y su potencial educativo. El juego:

- Ofrece variedad de experiencias motrices.
- Representa una situación contextualizada de aprendizaje.
- Representa una forma espontánea de acercamiento del niño o la niña a su entorno.
- Responde al principio de globalidad.
- Abre caminos en la búsqueda de soluciones creativas.
- Suscita situaciones de interacción social.

4.1.8. El Juego en Relación con la Ley

El juego al ser un recurso metodológico forma parte del sistema educativo. Esta metodología queda recogida en un marco legislativo.

La Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación (LOCE), sigue el criterio de que el juego es la metodología utilizada para la etapa de infantil. Debido a cambios relacionados con la política, esta ley no se llevó a cabo en ninguna Comunidad Autónoma.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), menciona: “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicaran en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar la autoestima e integración social” (Artículo 14.6). Se puede abstraer que el juego es fundamental para el desarrollo de la autoestima y la integración social del alumnado.

En referencia a las áreas del currículo de Educación Infantil en referencia a la Orden del 5 de agosto de 2008, también tratan del juego. El juego resalta sobre todo en la primera área “Conocimiento de sí mismo”, ya que expone el juego como una actividad privilegiada, puesto que es una actividad placentera en sí misma. En las demás áreas mencionan el juego de manera implícita.

En base a la Orden ECI/3969/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil, promueven el juego como una actividad privilegiada de intervención educativa. Además, se menciona que cuanto antes jueguen mejor, puesto que a los niños pequeños y a las niñas pequeñas se les debería de estimular con multitud de juegos para que descubran y exploren de forma espontánea.

Haciendo referencia al Artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño (CDN), adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, reconoce el derecho del niño al descanso, al juego y a las actividades recreativas y de libre participación. Este Artículo defiende que los niños y las niñas tienen derecho a jugar y que, por tanto, es una actividad crucial para desarrollarse.

En definitiva, el juego es fundamental para el desarrollo de las personas, además, genera diversión y alegría, requiere imaginación, conocimientos, habilidades cooperativas entre otras capacidades.

4.2.El Juego Cooperativo

4.2.1. Concepto y Definición

Los juegos cooperativos son juegos para disfrutar de la participación con los compañeros y compañeras, el resultado del juego es lo de menos.

Omeñaca y Ruiz (2007), lo define como: “los objetivos que el juego marca para cada persona van unidos a los de los demás, de modo que cada uno alcanza su meta sólo si el resto de los participantes alcanza la suya” (p. 45).

Por tanto, son actividades lúdicas cooperativas las que requieren de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante contribuye con los demás para la consecución de un fin común.

Anteriormente se ha indicado que el juego en sí desarrolla multitud de capacidades, pero si hablamos del juego cooperativo, se puede ver que las capacidades relacionadas con las habilidades sociales se fomentan aún más. Con estos tipos de juegos se avivan muchos valores como es el compañerismo, la solidaridad, la empatía, el respeto hacia los iguales, la comunicación, la resolución de conflictos, la autoestima y confianza en uno mismo, etc. En general, el juego cooperativo enseña a trabajar en equipo y a luchar por un objetivo común.

Los juegos cooperativos se definen como aquellos en los que todos los jugadores del grupo aportan y reciben ayuda para conseguir metas comunes. Estos juegos tienen como finalidad la

comunicación, la cohesión y la confianza entre los jugadores; les enseña a aceptarse, cooperar y compartir, fomentando las habilidades sociales (Osés, Duarte y Pinto, 2016).

En base a Bantulá (2007), los juegos competitivos fomentan en los jugadores el incumplimiento de reglas, la realización de trampas, y el juego sucio, entre otras características negativas, como es el rechazo o discriminación hacia los iguales. Sin embargo, los juegos cooperativos requieren la implicación de todo el grupo, además, provoca el surgimiento de sentimientos de aceptación y de consideración hacia las demás personas.

El hecho de compartir, ser empático o empática con los iguales, respetar a tus compañeros y compañeras y en general, potenciar el compañerismo, hace que se tengan emociones y sentimientos positivos y que nos sintamos bien con nosotros mismos y con nosotras mismas y, por tanto, que se desarrolle el aprendizaje en un clima positivo.

Bantulá (2007), defiende la idea de jugar de manera cooperativa, puesto que el interés no reside en ganar o perder, sino en una participación que necesita que las personas pongan en común y reúnan sus diversos niveles de habilidades y destrezas motrices con el fin de conseguir una meta común.

En base a Hernández y madero (2007), con las actividades físicas cooperativas se fomenta la unión del alumnado sin importar razas, religión, sexo, etc., gracias al trabajo en equipo, se busca aumentar la autoestima de cada alumno o alumna, su integración y aceptación en el grupo, despertar el interés y el gusto por la actividad física, fomentar la responsabilidad en la participación en un grupo, demostrar que una actividad puede ser divertida sin necesidad de ser competitiva, valorar el proceso y no el resultado y por tanto, promover climas positivos en las diferentes sesiones de juegos cooperativos.

En definitiva, en el juego cooperativo las personas juegan con las demás no contra las demás, es decir, juegan para superar metas juntos y juntas, puesto que requiere la participación de todos y todas las integrantes del grupo.

4.2.2. Características del Juego Cooperativo

Los elementos más significativos que caracterizan al juego cooperativo son los siguientes (Omeñaca y Ruiz, 2007):

- Demanda la colaboración entre los participantes del grupo de cara a conseguir un fin común.

- Sugiere una actividad conjunta y participativa, en la que todas las personas del grupo tienen un papel que desarrollar.
- Exige una coordinación de labores, es decir, el resultado no deriva de la suma de esfuerzos, si no de la adecuación de las acciones a las realizadas por el resto de los jugadores como respuesta a las demandas de los elementos no humanos del juego.
- Representa una exploración creativa de posibilidades más que una búsqueda de metas; un entorno para la recreación en las relaciones con los compañeros y compañeras por encima de la lucha por alcanzar la victoria individual.
- Atiende al proceso, otorga una especial importancia a todo lo que hay de enriquecedor en la actuación organizada con los participantes del grupo.
- No fomenta la competición, sino la cooperación.
- No excluye, puesto que todos los jugadores, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar.
- No discrimina, porque en el grupo no hay diferencias entre buenos y malos, entre ganadores y perdedores, entre chicos y chicas, etc. Destaca la actuación de un grupo que disfruta participando.
- No elimina. El error se complementa con la posibilidad de continuar explorando y experimentando.

4.2.3. Clasificación de los Juegos Cooperativos

Los juegos cooperativos pueden clasificarse de diferentes maneras, Jares (1992), especifica que los juegos en general pueden clasificarse en función de muchos factores como son: el lugar donde se juega, por la etapa del desarrollo evolutivo, por el tipo de motricidad, por el tipo de material utilizado, etc.

Jares (1992), expone la siguiente clasificación:

En primer lugar, expone los *juegos de presentación*, puesto que es importante conocer los nombres de los compañeros y compañeras y, además, se crea un ambiente de participación y distensión, y se desarrolla una comunicación activa.

En segundo lugar, menciona los *juegos de conocimiento* para que puedan dar un paso más y conocer y avanzar en la estructuración del grupo compartiendo información y estableciendo interrelaciones para saber algo más de los compañeros y compañeras.

En tercer lugar, están los *juegos de afirmación* que promueven la seguridad de los integrantes del grupo, ayuda a formar un autoconcepto positivo y potencia la aceptación entre los iguales. Además, se desarrolla el lenguaje no verbal.

En cuarto lugar, están los *juegos de confianza* que son los juegos que fortalecen la vida del grupo. Los objetivos de estos juegos son favorecer la confianza en uno mismo o una misma y en el grupo y crear un ambiente de solidaridad. También se exponen los *juegos de comunicación*, que además de ser entendidos como intercambios de signos y símbolos, también se desarrolla la creación de relaciones recíprocas.

Los *juegos de distensión*, sin embargo, son los juegos que provocan una sonrisa, un ambiente relajado. La diversión es fundamental para que el grupo se encuentre a gusto.

Por último, Jares (1992), expone la última clasificación de juegos cooperativos, que son los *juegos con paracaídas*. Este material desarrolla la inclusión por dos razones, una por la curiosidad y el interés que provoca en los integrantes del grupo, y otra, por las posibilidades lúdicas que posee, puesto que se puede hacer uso de diferentes formas y con diversas finalidades. Este tipo de juego engloba casi todos los anteriores, ya que con el paracaídas se pueden crear juegos de presentación, de distensión, etc.

En general, existen multitud de clasificaciones de los juegos cooperativos, pero, casi todas, empiezan y terminan de igual manera, puesto que es necesario empezar con juegos que impliquen el conocimiento de los integrantes del grupo para que posteriormente establezcan relaciones interpersonales y disfruten tanto del juego como de las relaciones sociales que se den, y finalmente terminar en un ambiente de relajación y vuelta a la calma.

4.2.4. El Juego Cooperativo Desde la Perspectiva Educacional

Omeñaca y Ruiz (2007), destacan diversos aspectos educativos que pueden inducir en los juegos cooperativos como son los siguientes:

- *Juego cooperativo y autoconcepto*. Practicar en juegos cooperativos produce una mejora en el autoconcepto del alumnado. El juego cooperativo expone un desafío para el grupo y ofrece la oportunidad para tomar decisiones significativas de manera libre donde el error se premia y no se sanciona.
- *Juego cooperativo y atribución interna*. El niño o la niña percibe su conducta cooperativa en base a sus propias decisiones. Este hecho ofrece consecuencias positivas como mayor autoestima, actitud positiva y una motivación intrínseca y estas consecuencias son factores relacionados con el rendimiento escolar.

- *La satisfacción personal en el juego cooperativo.* Este hecho se debe valorar puesto que las actividades o juegos creados por el docente o la docente deben prestar atención a los sentimientos de felicidad del alumnado y por tanto se sentirán más satisfechos, participarán con más ganas y se favorecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- *Juego cooperativo y participación dentro del grupo de iguales.* Los juegos cooperativos favorecen la comunicación intergrupar perfeccionando el ambiente en el grupo. El hecho de favorecer el proceso de comunicación entre el alumnado ejerce una repercusión positiva tanto en el proceso de enseñanza-aprendizaje como la sensación de bienestar y satisfacción personal y grupal.
- *El aprendizaje motor en el juego cooperativo.* “El juego cooperativo es un instrumento útil para que cada alumno explore sus posibilidades corporales e integra momentos de aprendizaje que propician la adaptación del movimiento a múltiples situaciones, con el consiguiente aumento de la competencia motriz” (Omeñaca y Ruiz, 2007, p. 56).
- *Cambio de actitudes en las actividades lúdicas cooperativas.* Los juegos cooperativos repercuten en el cambio de actitudes en base a la confianza con los demás y con la valoración de las formas cooperativas de interacción.
- *Juego cooperativo y creatividad.* Las actividades lúdicas cooperativas fomentan el pensamiento divergente en la búsqueda de soluciones creativas.

4.3.El Juego en la Naturaleza, al Aire Libre

El medio natural es un entorno enriquecedor donde se pueden trabajar diversos aspectos como el disfrute de la naturaleza, el respeto hacia el medio ambiente y la liberación de energía que supone jugar al aire libre.

La educación ambiental se considera un tema transversal en la Educación Infantil, por tanto, las actividades en el medio natural fomentan una actitud por parte del niño o de la niña acerca del respeto y valoración por la naturaleza, además de desarrollarse un aprendizaje significativo que traen consigo muchos principios y actitudes.

La interacción de los niños y de las niñas con los elementos del entorno es un proceso esencial para el desarrollo de su personalidad y del desarrollo social. En la infancia resalta la estimulación de capacidades sensoriales, afectivas, motoras y cognitivas (Cabello, 2011).

En base a Huesco (2019), el juego ofrece beneficios físicos asociados al crecimiento del cuerpo. Los sentidos se agudizan ante la infinidad de variedad de estímulos que nos proporciona la

naturaleza. Además, se desarrollan las habilidades sociales, puesto que, en un ambiente natural se trabajan de manera menos formal y más espontánea.

Vega (2012), considera que se aprende de forma activa, por ello es necesario que el alumnado manipule, experimente y cometa errores. Es importante que desarrollen los sentidos para obtener información y que tenga curiosidad por su entorno.

En base a Bell y Dymont (2008), la naturaleza apoya la creatividad y la resolución de problemas, pudiendo el alumnado jugar de forma más cooperativa, además de que aumenta su actividad física y se comportan mejor unos con otros. Acuña (1991), considera que la principal característica de practicar juegos en la naturaleza es que se desarrolla *una gran riqueza en sensaciones*.

5. Propuesta Didáctica

5.1. Contextualización

5.1.1. Contexto del Centro

El Análisis del contexto del centro educativo del CEIP Casería de Ossio se expone a continuación (CEIP Casería de Ossio, 2019).

- El entorno

En el Anexo I se adjunta el plano general del barrio y localización del centro en el mismo.

El Centro se encuentra en el barrio denominado Casería de Ossio, de donde le viene también el nombre al Colegio. El barrio está situado en la parte norte de San Fernando, en una zona delimitada por la autovía de Cádiz, el polígono industrial de Fadrilas y la playa de la Casería.

- Características socioeconómicas, culturales y laborales

Con el crecimiento del barrio, el perfil de su población también ha ido cambiando, la transformación urbanística ha modificado su estructura social y económica. Si antes se decía que originariamente era un barrio principalmente de pescadores, mariscadores y pequeños agricultores, desde hace años este tipo de población ya no es la que predomina, habiéndose incrementado la población con familias que han venido de fuera del mismo, incluso de otras ciudades, principalmente de Cádiz, cuyo trabajo no lo suelen tener en el barrio, aumentando también considerablemente el porcentaje de familias donde el padre y la madre realizan trabajo remunerado. Con esta evolución, el nivel económico y cultural de las familias es evidente que se ha incrementado paralelo a la transformación del barrio.

- ***Instalaciones***

El Centro ocupa una parcela de unos 13.000 metros cuadrados. El Centro cuenta con 3 aulas de Infantil, 6 de Primaria, una de Apoyo a la Integración, una de Logopedia, Biblioteca, aula de Música, un aula habilitada para Informática y un salón de actos.

También, se inauguró el salón de actos que fue conseguido gracias a la unión de dos aulas, las más antiguas del Colegio. Este espacio va a permitir reuniones de gran grupo, así como realizar celebraciones y actividades que hasta su creación no se han podido en el Centro.

Cabe destacar su gran zona ajardinada, cercana a los 3.000 metros cuadrados, distribuida en tres zonas distintas. (Anexo II). Cuenta con un anfiteatro al aire libre que permite la celebración de actividades para grandes grupos tanto del alumnado, a nivel interno, como actividades para compartir con las familias (Anexo III).

- ***Perfil del alumnado y del profesorado***

El alumnado existente presenta un perfil homogéneo, solo existe un uno por ciento de alumnado de etnia gitana cuando hace poco más de una década este alumnado representaba un 10 % del total. En la actualidad hay matriculados 200 alumnos y alumnas, con una ratio media de algo más de 22 alumnos y alumnas por unidad, teniéndose en cuenta que la ratio es mayor en los niveles de Primaria que en los de Educación Infantil.

La plantilla del profesorado con la que actualmente cuenta el centro para el curso 2019-2020 es de 15 maestros y maestras, más 2 profesoras de Religión, cada una de los dos compartiendo su labor con otro Centro. Además, cuenta con una especialista en audición y lenguaje y con una orientadora que realizan su trabajo a tiempo parcial en el Centro.

En cuanto al personal no docente, es decir dependiente del Ayuntamiento, cuenta con una conserje y dos limpiadoras contratadas por la empresa que presta los servicios. También cuenta con una monitora para atender alumnado de Educación Especial, que realiza su trabajo a tiempo parcial durante 20 horas a la semana y una monitora auxiliar de dirección que va al Centro dos días en semana.

- ***Las familias***

Las familias del Centro son, por regla general, colaboradoras y están interesadas por la educación de sus hijos e hijas y en su gran mayoría pertenecen a la AMPA.

Desde la creación de la figura de las madres y padres delegadas y delegados de clase, el nivel de participación y acercamiento al Centro de las familias ha mejorado, así como la relación y coordinación tutor o tutora con los padres de su tutoría.

5.1.2. Características del Grupo Clase

En el aula de 4 años se cuenta con un total de 25 niños y niñas, 13 son niñas y 12 son niños. En general, los niños de cuatro años, tal y como afirma Tarrés (2012), tienen muchas ganas de aprender, de participar, de manipular y experimentar. Además, son mucho más independientes para realizar diferentes actividades cotidianas (higiene, alimentación...).

También se observa la inestabilidad que tienen a nivel emocional, ya que pueden estar contentos y contentas, y con mucha facilidad pasar al llanto. Son muy frecuentes las rabietas, puesto que, a esta edad, los niños y las niñas empiezan a definir su carácter, a tomar sus propias decisiones, es decir, empiezan a tener individualidad y a desarrollar el control emocional. En general, en el aula existe mucha diversidad, tanto a nivel físico, como de aprendizaje (Tarrés, 2012).

Se ha de decir que la estimulación es necesaria desde una edad temprana, puesto que reciben estímulos externos al estar interactuando con el entorno y las personas que los rodean. Por lo tanto, son nuevas oportunidades para que ellos experimenten, investiguen y adquieran otras habilidades. Por esto, es tan importante que a los niños y a las niñas se les ofrezcan oportunidades, ya que la estimulación en sus primeros años constituirá la base de su desarrollo.

5.2.Objetivos Generales

5.2.1. Objetivos de la Etapa

Los objetivos generales relacionados con la propuesta didáctica según la Orden del 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, son:

- A) Construir su propia identidad e ir formándose una imagen positiva y ajustada de sí mismo, tomando gradualmente conciencia de sus emociones y sentimientos a través del conocimiento y valoración de las características propias, sus posibilidades y límites.
- C) Establecer relaciones sociales satisfactorias en ámbitos cada vez más amplios, teniendo en cuenta las emociones, sentimientos y puntos de vista de los demás, así como adquirir gradualmente pautas de convivencia y estrategias en la resolución pacífica de conflictos.
- D) Observar y explorar su entorno físico, natural, social y cultural, generando interpretaciones de algunos fenómenos y hechos significativos para conocer y comprender la realidad y participar en ella de forma crítica.
- G) Utilizar el lenguaje oral de forma cada vez más adecuada a las diferentes situaciones de comunicación para comprender y ser comprendido por los otros.

5.2.2. Objetivos Específicos

Según la Orden del 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, los objetivos específicos de la propuesta didáctica son:

Conocimiento de sí mismo y la autonomía personal

- Formar una imagen positiva y ajustada de sí mismo, a través de la interacción con los otros iguales y personas adultas, e ir descubriendo sus características personales, posibilidades y limitaciones.
- Descubrir y disfrutar de las posibilidades sensitivas, de acción y de expresión de su cuerpo, coordinando y ajustándolo cada vez con mayor precisión al contexto.
- Descubrir el placer de actuar y colaborar con los iguales, ir conociendo y respetando las normas del grupo, y adquiriendo las actitudes y hábitos (de ayuda, atención, escucha, espera) propios de la vida en un grupo social más amplio.

Conocimiento del entorno

- Fomentar el interés por el medio físico, observar, manipular, indagar y actuar sobre objetos y elementos presentes en él, explorando sus características, comportamiento físico y funcionamiento, constatando el efecto de sus acciones sobre los objetos y anticipándose a las consecuencias que de ellas se derivan.

Lenguajes: Comunicación y representación

- Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas a través de diversos lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a cada intención y situación.
- Utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, valorándolo como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.

5.2.3. Objetivos Didácticos

Los objetivos didácticos que se pretenden conseguir con la propuesta didáctica son los siguientes:

En base al desarrollo personal y social:

- Comprender y respetar las normas establecidas y los materiales utilizados.
- Promover la creatividad e imaginación para resolver situaciones problemáticas.
- Fomentar la diversión y el entretenimiento a través de las actividades.
- Desarrollar las habilidades sociales a través del trabajo cooperativo.

- Estimular las relaciones interpersonales con el fin de propiciar un clima de confianza y seguro.
- Contribuir en los juegos fijando relaciones constructivas, evitando la discriminación, así como los comportamientos violentos y las actitudes de rivalidad.
- Considerar la diferencia como cualidad, no como factor discriminante.

En base al fomento de la motricidad:

- Desarrollar la orientación del espacio corporal.
- Reconocer y valorar la acción física para explorar y disfrutar de sus posibilidades motrices.
- Conocer de forma progresiva su propio cuerpo, sus movimientos y sus acciones.
- Desarrollar habilidades motoras dominando los movimientos y coordinaciones de varios miembros a la vez.
- Dominar el equilibrio.
- Desarrollar la expresión corporal.
- Fomentar el control de la respiración.

En base al medio natural:

- Desarrollar actitudes de investigación e indagación sobre la naturaleza y sus elementos.
- Desarrollar actitudes y valores en relación con el cuidado y respeto del entorno natural.
- Acercar al conocimiento del entorno natural y apreciarlo.
- Disfrutar de la naturaleza y del aire libre.

Todos estos objetivos didácticos que se han expuesto se fomentan en todas las sesiones de la propuesta didáctica.

5.3.Contenidos

Los contenidos que se trabajan con la propuesta didáctica son los siguientes:

- Fomento de las habilidades sociales y desarrollo del trabajo cooperativo.
- Conocimiento del esquema corporal y desarrollo de las habilidades motrices.
- Acercamiento a la naturaleza y conocimiento de los diversos elementos naturales.

5.4.Competencias

En base a las competencias básicas en Educación Infantil que menciona LOE La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), se exponen algunas de las que se van a trabajar de manera implícita en los diferentes juegos de la propuesta didáctica.

- *Competencia en comunicación lingüística.*

Está relacionada con el uso adecuado de las destrezas básicas del lenguaje, como: escuchar, leer, hablar, escribir, es decir, el uso del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita e instrumento de aprendizaje y de regulación de conductas y emociones. Esta competencia se puede observar en las sesiones durante todo el proceso, puesto que requieren habilidades lingüísticas para poder mantener una comunicación, para poder compartir opiniones y sentimientos con sus iguales, entre otras capacidades.

- *Competencia matemática.*

Esta competencia inicia al alumnado en las habilidades matemáticas básicas, que le permiten construir su pensamiento lógico para el desarrollo progresivo de la competencia matemática. Habilidad para utilizar números y las operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático para interpretar informaciones y para resolver problemas de la vida cotidiana. Con esta competencia, se puede relacionar el hecho de crear grupos, por ejemplo, a la hora de dividir los grupos en grupos de tres personas o en parejas. También, la preparación del material, en base a cuántas cosas se necesitan, etc.

- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.*

Esta competencia fomenta la interacción con el mundo físico de modo que facilite la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y a la preservación de las condiciones de vida propia, de los demás, del resto de seres vivos y del medio ambiente. El alumnado en la etapa de Educación Infantil siente una gran curiosidad por su entorno, así a través del juego, la manipulación, la experimentación e interactuando con el mundo que les rodea se iniciará en la adquisición de esta competencia.

- *Competencia social y ciudadana.*

Permite vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática. En la etapa de Educación Infantil, se produce el proceso de socialización del niño y de la niña, que constituye toda una revolución en su forma de pensar y en el concepto que tiene sobre sí mismo, obligándole a alejarse del egocentrismo.

- *Competencia cultural y artística.*

Esta competencia supone apreciar, comprender y valorar de manera crítica diversas manifestaciones culturales y artísticas, utilizándolas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal. El desarrollo de esta competencia ayudará al alumnado a desarrollar todas sus capacidades expresivas valorando de manera positiva su creatividad y la de sus iguales, disfrutando de ellas y fomentando valores de esfuerzo personal y solidario.

- *Competencia para aprender a aprender.*

Supone una mejora en la capacidad de aprender autónomamente, puesto que permite apoyarse en aprendizajes y experiencias anteriores con la meta de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos en diversos contextos. Para el desarrollo de esta competencia, el alumnado deberá empezar a tomar conciencia de sus propias capacidades intelectuales y de sus limitaciones, conociendo qué pueden hacer por sí solos y por sí solas y qué cosas son las que tienen que hacer con ayuda de otras personas.

- *Competencia para la autonomía e iniciativa personal.*

Esta competencia se basa en el conocimiento de sí mismo que va construyendo el niño y la niña a través de su interacción con el medio, con sus iguales y con los adultos y en su capacidad para actuar por iniciativa propia. El alumnado en infantil a medida que conocen y controlan su propio cuerpo, se muestran más seguros de su propia eficacia en el manejo de diversos útiles; y de enfrentarse a nuevas situaciones con iniciativa, asumiendo aquellos riesgos que se siente capaz de controlar.

5.5. Metodología

La metodología que se va a llevar a cabo es activa, participativa, lúdica e inclusiva. Se tomará al alumnado como centro de esta metodología. Se tendrá en cuenta las diferentes características del alumnado y los diferentes ritmos de aprendizaje, ajustándose a ellos y a ellas en todo momento. Con el fin de conseguir un aprendizaje significativo, se partirá en todo momento de los conocimientos previos del alumnado y de sus intereses, de manera que sea más fácil conectarlo con los nuevos conocimientos.

Para diseñar, organizar y planificar esta propuesta didáctica se ha basado en las Orientaciones Metodológicas básicas de Educación Infantil regidas por la Orden 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía.

- *Enfoque globalizador y aprendizaje significativo.*

La propuesta didáctica cuenta con un carácter global, puesto que las actividades propuestas tienen como punto de partida situaciones comunes o cotidianas en las que se trabajan diferentes áreas de conocimientos. En educación infantil se deben realizar actividades que aporten a los niños y a las niñas experiencias de forma global, es decir, poner en juego todos los mecanismos tanto expresivos, como afectivos o intelectuales. En base al proceso de aprendizaje, el enfoque globalizador guarda estrecha relación con la significatividad de los aprendizajes, puesto que los niños y las niñas aprenden construyendo y reinterpretando de manera compartida con las

demás personas. Aprender de forma globalizada supone establecer múltiples relaciones entre lo que ya sabe o ha vivido y aquello que es un nuevo aprendizaje.

- *Atención a la diversidad.*

Consideración y respeto hacia las diferencias de cada niño o niña, planificando el trabajo de manera abierta y diversa, con la finalidad de que, al llevarlo a la práctica, se potencien sus intereses, evitando actividades estandarizadas. Además, se favorecerá y se estimulará el bienestar y desarrollo del alumnado, siendo de gran oportunidad las diferencias existentes de éstos y éstas en el aula.

- *El juego, instrumento privilegiado de intervención educativa.*

Es el principio que más destaca en esta propuesta. Es una actividad placentera y divertida, se debe de trabajar con libertad mayoritariamente, gracias al juego el alumnado se acerca a el mundo que le rodea, desarrollan el pensamiento y hace que conozcan sus propias emociones. Estas características hacen que el juego afecte al desarrollo afectivo, psicomotor, social, cognitivo y lingüístico, de ahí su importancia para un crecimiento global y armónico.

- *Actividad infantil, la observación y la experimentación.*

La actividad infantil es fundamental para el desarrollo y el aprendizaje del alumnado. Llevándola a la propuesta didáctica, se fomenta que rinda la actividad en los niños y niñas, ya que ellos y ellas necesitan movimiento, y una de las principales maneras para llevar a cabo un buen aprendizaje y además significativo es a través del juego o actividad infantil, además, de que el niño o la niña también aprende a partir de la manipulación y de la experimentación.

- *La configuración del ambiente: Marco del trabajo educativo.*

En educación infantil se entiende como la configuración del ambiente, un entramado tanto físico (materiales, espacio, tiempo), como cultural (hábitos, normas, valores) y afectivo-social (relaciones e interacciones entre niños/as, familias y profesionales) que tiene lugar en la escuela. El ambiente de la escuela ha de configurarse de modo que todas las personas que lo conforman sientan que están en un lugar que les pertenece.

- *Los espacios y los materiales: Soporte para la acción, interacción y comunicación.*

Los espacios educativos deben ser considerados como escenarios de acción-interacción-comunicación entre los niños y niñas, sus familias y los profesionales. Su organización debe orientarse, consecuentemente, hacia la satisfacción de las necesidades y atender los intereses de las personas que en él conviven. En base a la propuesta didáctica se favorecerá el espacio exterior. El potencial educativo de este lugar, el tipo de actividades que se suelen realizar en

él, el tiempo que permanecemos en él, los modos de interacción que permite y potencia, etc. lo convierten en un escenario privilegiado de crecimiento y desarrollo para los niños y para las niñas y de observación para los docentes y las docentes.

- *El tiempo en Educación Infantil.*

El tiempo ha de ser entendido, en esta etapa, como instrumento o herramienta útil para la organización de la vida escolar pero también como elemento que contribuye al proceso de construcción personal de los niños y de las niñas. Cada niño y niña ha de disponer del tiempo necesario para crecer y desarrollarse de acuerdo con sus ritmos individuales.

- *La Educación Infantil, una tarea compartida.*

Es necesario promover la participación y la relación activa entre la familia y la escuela, previendo tiempos en los que compartir dudas, opiniones, intereses y preocupaciones con otras familias y profesionales de la educación, así como ayudando a las familias a conocer los procesos de crecimiento y aprendizaje de sus hijos e hijas.

Este principio se considera imprescindible en esta propuesta, puesto que, en esta edad, los niños y las niñas aprenden a socializarse con las personas que le rodea y a trabajar de manera cooperativa y, por ello, las actividades también están enfocadas a ello.

Una vez que se ha expuesto las orientaciones metodológicas, se expondrá a continuación cómo se va a llevar a cabo la propuesta didáctica.

Antes de iniciar la propuesta didáctica, se realizará una asamblea en la que se presentará las diversas sesiones. Para motivar al alumnado se comenzará con una actividad que integra todos los elementos naturales. La actividad consiste en iniciar el juego cooperativo con la temática de la naturaleza a través de un cuento motor. Esta acción irá dirigida por el docente o la docente y el alumnado tendrá que seguirle realizando las mismas acciones.

Asimismo, la propuesta didáctica cuenta con seis sesiones de juegos cooperativos. Las sesiones de los juegos cuentan con cinco fases imprescindibles de motricidad: información inicial, calentamiento, parte principal de la sesión, vuelta a la calma y la fase del feed-back. Los juegos cooperativos estarán distribuidos en estas fases. Cada sesión está representada por un elemento de la naturaleza: *Viento, Tierra, Fuego, Fauna, Flora y Océano*.

Se ha de destacar que la fase principal de las sesiones está compuesta por seis juegos, de los cuáles se van a llevar a cabo los cuatro primeros juegos que aparecen en esta fase, puesto que el tiempo está calculado para hacer ocho juegos por sesión. Se han propuesto dos juegos de más (juego 5 y juego 6) en la parte principal por si alguna actividad no se pudiera hacer por

cualquier motivo o incluso por si sobrara tiempo, pues se dispondrá de dos juegos más para disfrutar con el alumnado. Estos dos juegos de más, de cada sesión se adjuntan en el Anexo IV.

Las sesiones de juegos se van a realizar en el patio del centro, puesto que este colegio cuenta con un lugar idílico, rodeado de jardines, mucha vegetación y zonas naturales (Anexo V), ideal para aprender en contacto directo con la naturaleza y, además, muy cerca de la playa de la Casería.

Es importante destacar que la última sesión destinada al *Océano* se realizará en la Playa de la Casería (Anexo VI). Para la movilización del alumnado del centro a la playa, se cuenta con dos docentes, la tutora del aula y la docente en prácticas y con la participación de las familias. Por tanto, se organizará una mini excursión de manera que el alumnado se distribuirá por parejas cogidos de la mano y colocados en fila para que sea más fácil la organización del trayecto. La playa de la Casería se localiza muy cerca del centro, concretamente a 15 minutos aproximadamente.

Para esta actividad, se le informará a la familia de la propuesta didáctica llevada a cabo en el mes de mayo. Además, se les ofrecerá que participen en la última sesión que se considera la más divertida por el contexto en el que se va a celebrar. Para ello, se le pedirá que el alumnado vaya preparado de manera adecuada al contexto, es decir, con su equipamiento correspondiente (bañador, camiseta de mangas cortas del mismo color todos y todas, tenis o chancas, gorras, y protección solar).

Como se ha citado, para esta sesión se tendrá en cuenta a la familia, puesto que se considera un agente crucial en el proceso educativo. Según Garreta (2015), la relación familia-escuela es importante puesto que se consiguen efectos positivos para todos los agentes educativos. La participación familiar en la vida escolar tiene varias repercusiones como una mayor autoestima del alumnado, un mejor rendimiento escolar, mejores relaciones familiares y actitudes más positivas de las familias hacia el centro educativo, entre otras cosas.

5.6.Temporalización

La propuesta didáctica está programada para el mes de mayo de 2022, concretamente del día 2 al día 23. Se ha escogido este mes porque en base al tiempo meteorológico hace buen tiempo y días soleados, puesto que es la estación de la primavera.

El tiempo dedicado a las sesiones es de 50-60 minutos aproximadamente, contando con el tiempo que se le dedicará al final de cada sesión, es decir, la última fase de “vuelta a la calma”

en la que se llevará a cabo una reflexión sobre los juegos que se han realizado para valorar la sesión.

En el Anexo VII se muestra un cronograma de mayo de 2022 que plasma la organización las sesiones a realizar. La propuesta didáctica va a llevarse a cabo durante cinco semanas, en las que se realizarán sesiones los lunes y los jueves del mes de mayo, en total son siete días, es decir, una sesión por día, excepto el primer día del mes, que no incluye sesión como tal, sino que se realizará una presentación acompañada del cuento motor.

El día 2 de mayo se explicará a nivel general la propuesta didáctica que se va a llevar a cabo durante el mes de mayo y se reflexionará sobre los elementos de la naturaleza. Para ello además de esta reflexión en grupo y de compartir opiniones e ideas sobre ello, se realizará una actividad para motivar al alumnado. La propuesta didáctica terminará el día 23 de mayo en la última sesión destinada al *Océano*.

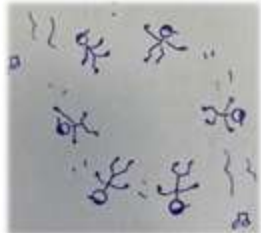

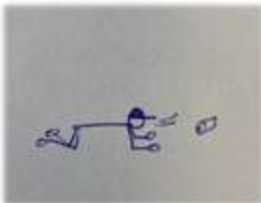


Un aspecto para destacar es que antes de empezar a llevar a cabo las actividades planteadas, se organizará y se tendrá preparado el material necesario para la sesión.

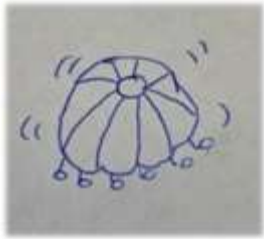


5.7.Sesiones

Como se ha citado anteriormente, antes de comenzar con las sesiones se llevará a cabo una presentación de la propuesta didáctica. Para ello se hará una asamblea para exponerles los temas a tratar y reflexionar sobre ello. Para presentarles las sesiones se llevará a cabo un cuento motor que integre todos los elementos naturales para así motivar y despertar el interés del alumnado. El cuento motor se adjunta en el Anexo VIII.

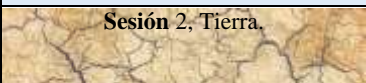
5.7.1. Sesión Viento


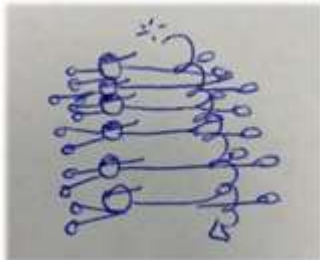

JUEGOS COOPERATIVOS		
 Sesión 1, Viento.	Programación de sesión de Educación física	Nivel: medio
DATOS INICIALES		
Temporalización: jueves 5 de mayo de 2022	Horario: mañana	Duración de la sesión: 50-60 minutos
Ciclo: 2º	Curso: 4 años	Número de alumnos: 25
Material: globos, rollos de papel higiénico, cronómetro, plumas, hojas de periódico.		Instalaciones: Patio del centro
Objetivo general de la propuesta didáctica: fomentar el juego cooperativo		
Competencias claves:		
-Competencia en comunicación lingüística -Competencia matemática -Competencia social y ciudadana -Competencia cultural y artística -Competencia para aprender a aprender		







-Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico		-Competencia para la autonomía e iniciativa personal.
Objetivos didácticos: (apartado 5.2.3. de la propuesta didáctica).		
Contenidos: (apartado 5.3. de la propuesta didáctica).		
LA SESIÓN DEL VIENTO		
Información inicial: Para conocer las ideas previas del alumnado sobre el viento y su energía, se comenzará con una asamblea y se reflexionará sobre ello. Posteriormente, se les explicará en qué consiste la sesión y los diversos juegos que ésta conlleva.		
Desarrollo de la sesión		Representación gráfica
Calentamiento	<p>Juego 1: baile del viento. El grupo se coloca en círculo y van moviendo el cuerpo de manera estática. Se moverán lentamente como si les estuvieran moviendo el viento y cada vez se moverán más rápido hasta que lleguen al ciclón, es decir se moverán muy rápido y todos unidos de la mano dando vueltas.</p> <p>Juego 2: globo en el aire. El grupo debe mantener en el aire un globo. Cada vez que un jugador le da un golpe hacia arriba, dice en alto su nombre. Una misma persona no puede tocar dos veces seguidas el globo, solo cuando el globo corra peligro de que caiga al suelo.</p>	 
Parte principal	<p>Juego 1: carrera de rollos. En la pista de fútbol del centro, se prepara un mini circuito para hacer recorrer un rollo de papel higiénico a través del soplo. Entre todos y todas deben conseguir dirigir el rollo hasta la meta. Cuando hayan terminado, lo repetirán para ver si tardan más o menos que la primera vez.</p> <p>Juego 2: El ciclón. Una persona se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos caen a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. El resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibiendo con las manos como si de un viento se tratase. Van cambiando de jugadores para que todos y todas puedan pasar por el centro del ciclón.</p> <p>Juego 3: Se ha liado parda. El docente o la docente coloca al alumnado en fila cogidos de las manos. Cuenta que ha venido un viento muy fuerte y que se han liado entre ellos. El docente o la docente los mueve y los lía, cuando termina, el alumnado tiene que conseguir desliarse del nudo que se ha formado por culpa del viento, pero sin soltarse.</p> <p>Juego 4: El paracaídas. El alumnado se coloca alrededor del paracaídas en cuclillas, cogen el paracaídas por el borde y desde la posición de cuclillas se levantan todos al mismo tiempo,</p>	  

	<p>extendiendo los brazos hacia arriba en el aire consiguiendo que el paracaídas se llene de aire, cuando éste esté tan alto como sea posible entonces darán un par de pasos hacia el centro poniendo el paracaídas sobre sus cabezas y sentándose sobre los bordes quedándose así una divertida “cueva”.</p>	
Vuelta a la calma	<p>Juego 1: Cosquillas en tren. Se aprovecha la posición de la actividad anterior, en la que se quedan sentados en círculo, pero se quita el paracaídas. Se colocan uno detrás de otros, pero manteniendo el círculo y se hacen cosquillitas en la espalda, a través del soplo. Soplan suavemente en la espalda de su compañero o compañera como si fuesen el viento.</p> <p>Posteriormente se hacen cosquillitas con plumas.</p> <p>Juego 2: la bomba de aire. Cada persona se tumba sobre el suelo, en tendido supino, y se coloca una hoja de papel de periódico sobre la cara. A través de la expulsión del aire por la boca, intentarán elevar dicha hoja. Una manera de relajarse y además de ver como la fuerza del aire mueve el objeto. Esta actividad se realizará dándose la mano en círculo para así marcar el mismo ritmo de respiración y terminar la actividad de forma unida.</p>	 
Feed-back	<p>Después de recoger el material entre todos y todas, para finalizar con la sesión, se reunirá al alumnado en asamblea y se reflexionará sobre el elemento de la sesión, en este caso el viento. Además, se hará una serie de preguntas acerca de qué han aprendido, si les ha gustado los juegos, qué juego les ha gustado más, cómo se han sentido jugando todos y todas las integrantes del grupo, etc.</p>	


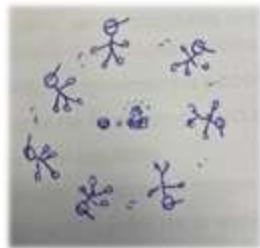
5.7.2. Sesión Tierra



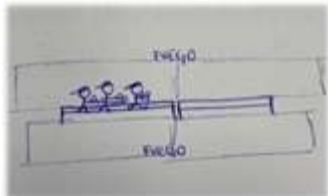

JUEGOS COOPERATIVOS		
	Sesión 2, Tierra.	Programación de sesión de Educación física
		Nivel: medio
DATOS INICIALES		
Temporalización: lunes 9 de mayo de 2022	Horario: mañana	Duración de la sesión: 50-60 minutos
Ciclo: 2º	Curso: 4 años	Número de alumnos: 25
Material: cubo, cronómetro, pelotas de diferentes tamaños, material para jugar con arena (cubos, rastrillos, palas, etc.), garrafas de agua y palos.		Instalaciones: Patio del centro, arenero.
Objetivo general de la propuesta didáctica: fomentar el juego cooperativo		
Competencias claves: <ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística -Competencia matemática -Competencia social y ciudadana -Competencia cultural y artística -Competencia para aprender a aprender 		


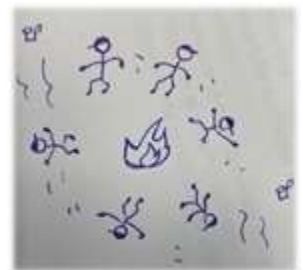
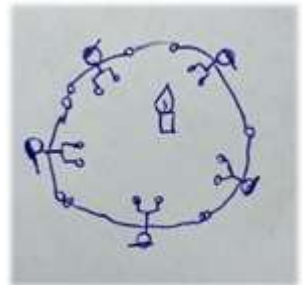
-Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico		-Competencia para la autonomía e iniciativa personal.
Objetivos específicos de la sesión: (apartado 5.2.3. de la propuesta didáctica).		
Contenidos de la sesión: (apartado 5.3. de la propuesta didáctica).		
LA SESIÓN DE LA TIERRA		
Información inicial: para conocer las ideas previas del alumnado sobre la tierra y su función, se comenzará con una asamblea reflexionando sobre ello. En esta asamblea se les explicará en qué consiste la sesión y los diversos juegos que ésta conlleva. Algunos de los juegos se realizarán en el arenero que se encuentra en el patio del centro.		
Desarrollo de la sesión		Representación gráfica
Calentamiento	<p>Juego 1: La tierra necesita agua. Se forman grupos de 5 personas. Cada grupo forma un círculo cogiéndose por los codos y mirando todos hacia fuera. Con sus espaldas o sus traseros tienen que aguantar una pelota y conseguir desplazarse hasta depositarlo dentro del arenero, es decir, a unos diez metros del punto de salida. La pelota simulará el agua que necesita la tierra para vivir.</p> <p>Juego 2: Alfombra humana. El alumnado se tumba en el suelo en tendido prono (boca abajo), uno al lado del otro bien juntos, con los hombros a una misma altura y los brazos estirados junto a la cabeza. La persona situada en un extremo empieza a rodar sobre sus compañeros y compañeras como si fuese un tronco rodante, hasta llegar al otro extremo. A medida que pasan por encima, el que queda en la posición primera inicia el recorrido. La persona que esté rodando debe ir con los brazos y las piernas bien estiradas para evitar dar codazos o rodillazos. Este juego se realizará en la zona de arenero.</p>	 
Parte principal	<p>Juego 1: Relevé de arena. El grupo se coloca en fila, el primero agarra un montón grande de arena, que esté a cierta distancia, dos puñados de arena y se lo pasa al siguiente. El segundo jugador pasa la arena, a ser posible sin perder nada, al siguiente de la fila, y éste a su vez al siguiente, etc. El último de la fila echa la arena al cubo, corre hasta el montón grande y toma otros puñados dos puñados de arena. Se los pasa al primer jugador de la fila y se queda allí, al comienzo de la fila. Todos los siguientes jugadores del equipo procede de igual manera, hasta que el jugador inicial vierta la arena en el cubo. El juego se realizará dos veces, la primera vez sin tiempo y la segunda vez se realizará con tiempo cronometrado para ver cuánto tarda el grupo en rellenar el cubo de arena.</p>	

	<p>Juego 2: Busca la palabra escondida. El docente o la docente esconde en el arenero muchas pelotas de diversos tamaños. Cada pelota tiene pintada una letra. Entre todos y todas deben buscar las pelotas, cuando este o esta lo ordene. Cuando hayan encontrado todas las pelotas deben correr hasta la portería y allí ordenarlas buscando la palabra escondida. La palabra es: <i>AMISTAD</i>.</p> <p>Juego 3: Nuestro castillo. Entre todos los compañeros y compañeras crean un castillo de arena gigante. El docente o la docente aportará diversos materiales para ello (cubos, rastrillos, palas, etc.)</p> <p>Juego 4: Dictado espacial. Se dividen por parejas. Un miembro de la pareja se venda los ojos con un pañuelo y empieza a desplazarse siguiendo las instrucciones que le proporciona su pareja. La salida comenzará en un espacio lejos del arenero para que a través de las indicaciones llegue a la zona de arenero. Cuando llegue a esta zona, podrá quitarse el pañuelo para escribir en la arena con un palo, un aspecto positivo de su compañero que le ha estado guiando.</p>	   
Vuelta a la calma	<p>Juego 1: masaje con arena. El grupo se coloca sentado en círculo, uno detrás de otro. Se levantan las camisetas y se hacen un masaje con tierra para relajarse. Todos y todas participan y todos y todas reciben su masaje.</p> <p>Juego 2: Bolas de tierra. Cada uno o cada una crea una bola de arena. El docente o la docente colocará dos cubos llenos de agua para que puedan coger arena mojada y sea más fácil construir la bola.</p> <p>Cuando terminen, podrán ponerse por parejas y masajearse unos a otros.</p>	 
Feed-back	<p>Después de recoger el material entre todos y todas, para finalizar con la sesión, se reunirá al alumnado en asamblea y se reflexionará sobre el elemento de la sesión, en este caso la tierra. Además, se hará una serie de preguntas acerca de qué han aprendido, si les ha gustado los juegos, qué juego les ha gustado más, cómo se han sentido jugando todos y todas las integrantes del grupo, etc.</p>	

5.7.3. Sesión Fuego

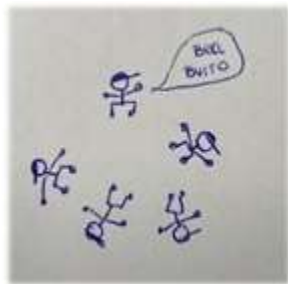
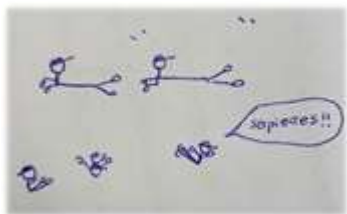
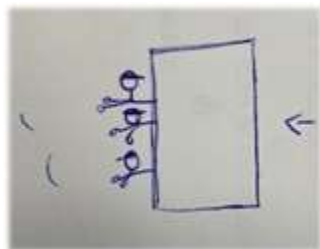
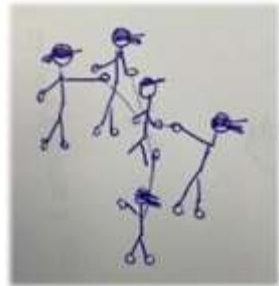
JUEGOS COOPERATIVOS		
	Programación de sesión de Educación física	Nivel: medio
DATOS INICIALES		
Temporalización: jueves 12 de mayo de 2022	Horario: mañana	Duración de la sesión: 50-60 minutos aproximadamente
Ciclo: 2º	Curso: 4 años	Número de alumnos: 25
Material: pelota, aros, banco, colchonetas, vela, mechero o cerillas, picas, cubo.		Instalaciones: patio del centro
Objetivo general de la propuesta didáctica: fomentar el juego cooperativo		
Competencias claves: <ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística -Competencia matemática -Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico -Competencia social y ciudadana -Competencia cultural y artística -Competencia para aprender a aprender -Competencia para la autonomía e iniciativa personal. 		
Objetivos específicos de la sesión: (apartado 5.2.3. de la propuesta didáctica).		
Contenidos de la sesión: (apartado 5.3. de la propuesta didáctica).		
LA SESIÓN DEL FUEGO		
Información inicial: para conocer las ideas previas del alumnado sobre el fuego y sus diversas funciones, se comenzará con una asamblea y se reflexionará sobre ello. En esta asamblea se les explicará en qué consiste la sesión y los diversos juegos que ésta conlleva. Se les explicará que el fuego es un recurso muy peligroso y que por tanto se debe de tener mucho cuidado con él.		
Desarrollo de la sesión		Representación gráfica
Calentamiento	<p>Juego 1: Calentamos nuestro cuerpo. Se colocan en círculo de pie uno al lado del otro. Se comentan algunas de las funciones del fuego (cocinar la comida, quemar y convertir en cenizas, iluminar, ahuyentar a los animales, cobijo...) Una de las funciones es que sirve de cobijo para calentarse, por lo tanto, se imaginan que tienen mucho frío y en el centro del círculo se coloca una pelota como si fuese el fuego. Para estar más calentitos alrededor del fuego, calientan su cuerpo corriendo de manera estática lentamente, cuando el docente o la docente dé la orden se hace más rápido, cuando vuelva a dar la orden otra vez lento y así conseguirán entrar en calor.</p> <p>Juego 2: Apagaincendios. El grupo se dividen en dos. Unos hacen de jugadores incendios y otros son los apagaincendios. Las personas que hacen de incendios se distribuyen por la zona de juego y se quedan sentados en el suelo; a continuación, cuando todos están en silencio comienzan a levantar los brazos y mover el cuerpo imitando el movimiento de las llamadas. Los que hacen de apagaincendios deben buscar los incendios</p>	



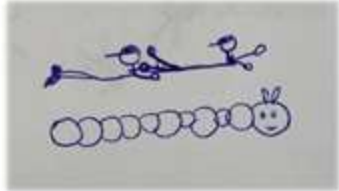

	<p>para apagarlos a través de demostraciones de afecto y caricias por todo el cuerpo para apagar las llamas. Una vez que todos los incendios han sido apagados, se cambian los papeles.</p>	
Parte principal	<p>Juego 1: El túnel. Se simula que se ha producido un incendio en el patio del centro, todos son bomberos y bomberas y deben pasar por un túnel para llegar al fuego y poder apagarlo. Los jugadores cogen un aro de psicomotricidad, se colocan uno al lado del otro a una distancia de un metro aproximadamente, formando una línea recta, y con los aros fijos en el suelo. Un jugador o jugadora de un extremo del túnel comienza el juego debiendo pasar por en medio de los aros, mientras que el suyo lo llevan rodando paralelamente los jugadores que forman el túnel. Al llegar al final, jugador o jugadora y aro se reencuentran y se colocan a continuación para que sea el siguiente jugador el que siga. Se podría cambiar la forma del túnel, es decir, en círculo, en espiral, en zigzag, etc. Cuando todos y todas hayan pasado por el túnel, se terminará simulando que tienen una manguera y que apagan el incendio.</p> <p>Juego 2: Si caemos, nos quemamos. Colocan en el patio tres bancos, uno seguido de otro. Colocan colchonetas a los dos lados de los bancos. El juego consiste en atravesar el banco en grupos de tres, al mismo tiempo que se van introduciendo diversas variables: cogidos de la mano, por la cintura, llevando un balón cada miembro del grupo, etc. No se pueden caer a las colchonetas porque simulan las larvas de fuego y si se caen se queman, por lo tanto, se volvería al principio del banco para volver a empezar el recorrido.</p> <p>Juego 3: Relevos de Antorchas. El docente o la docente divide el grupo en dos. Cada componente del grupo debe colocarse en diferentes puntos de patio. El último jugador llevará una pica de gimnasia simulando una antorcha. Este debe correr hasta el siguiente jugador con el palo en la mano, le entrega la antorcha y se queda en el sitio de su compañero o compañera, el siguiente corre hacia el siguiente jugador y le entrega la antorcha y así sucesivamente hasta llegar al último jugador que correrá hasta la portería de la pista de fútbol dónde tendrá que colocar la pica en un cubo para finalizar la carrera de relevos. Los dos grupos jugarán a la misma vez en diferentes zonas del patio.</p>	  

	<p>Juego 4: Camión de los bomberos. Todos son bomberos y bomberas y simulan montarse en el coche para ir a apagar el fuego. Se colocan en fila uno detrás de otro, agarrados por los hombros extendidos. La primera persona que está delante de la fila debe guiar el recorrido (izquierda, derecha, saltando, lento, rápido, etc.) por todo el patio hasta llegar al incendio. No se pueden soltar, entre todos y todas deben llegar al destino.</p>	
Vuelta a la calma	<p>Juego 1: La tribu. Entre todos y todas crean un baile simulando una tribu bailando alrededor del fuego como si estuvieran en la prehistoria. Se dan las manos y bailan hacia la izquierda, hacia la derecha, se agachan, se sueltan las manos y gritan dándose con la mano en la boca. Cuando el docente o la docente haya marcado el ritmo, elige a otro niño o niña para que siga dirigiendo el baile y todos y todas seguirán los pasos.</p> <p>Así, sucesivamente, para que todos y todas puedan crear diversos pasos de bailes.</p> <p>Juego 2: ¡Sopla! Para relajarse, se sientan en círculo y el docente o la docente coloca una vela encendida en el centro como si fuese una hoguera. Se dan las manos y entre todos y todas deben soplar muy fuerte para apagar la vela.</p>	 
Feed-back	<p>Después de recoger el material entre todos y todas, para finalizar con la sesión, se reunirá al alumnado en asamblea y se reflexionará sobre el elemento de la sesión, en este caso el fuego. Además, se hará una serie de preguntas acerca de qué han aprendido, si les ha gustado los juegos, qué juego les ha gustado más, cómo se han sentido jugando todos y todas las integrantes del grupo, etc.</p>	



5.7.4. Sesión Fauna






JUEGOS COOPERATIVOS		
Sesión 4, Fauna.	Programación de sesión de Educación física	Nivel: medio
DATOS INICIALES		
Temporalización: lunes 16 de mayo de 2022	Horario: mañana	Duración de la sesión: 60 minutos aproximadamente
Ciclo: 2º	Curso: 4 años	Número de alumnos: 25
Material: pañuelos para vendar los ojos, colchonetas, tizas, bancos, aros.		Instalaciones: Patio el centro.
Objetivo general de la propuesta didáctica: fomentar el juego cooperativo		
Competencias claves: <ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística -Competencia social y ciudadana -Competencia matemática -Competencia cultural y artística 		

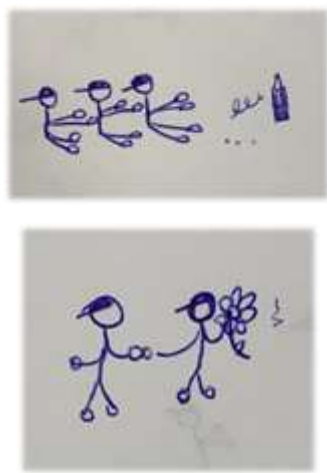
-Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico		-Competencia para aprender a aprender -Competencia para la autonomía e iniciativa personal.
Objetivos específicos de la sesión: (apartado 5.2.3. de la propuesta didáctica).		
Contenidos de la sesión: (apartado 5.3. de la propuesta didáctica).		
SESIÓN DE LA FAUNA		
Información inicial: para conocer las ideas previas del alumnado sobre los diversos animales que existen, se comenzará con una asamblea y se reflexionará sobre ello. En esta asamblea se les explicará en qué consiste la sesión y los diversos juegos que ésta conlleva. Se mencionarán de forma muy breve las diferentes especies de animales que existen.		
Desarrollo de la sesión		Representación gráfica
Calentamiento	<p>Juego 1: Presentación de animales. Cada persona piensa en un animal que comience por la misma letra que su nombre (ej: Lucía-luciérnaga, Sofía-saltamontes...) se sentarán en círculo y por orden, dirán su nombre y seguido el nombre del animal escogido. Cuando todos y todas se hayan presentado, entre todos y todas repetirán en voz alta los nombres y animales de todos los compañeros y todas las compañeras para recordarlo. Posteriormente, se imitará mímicamente el animal escogido.</p> <p>De uno en uno repetirá su nombre y realizará la mímica correspondiente. <i>Durante toda la sesión se nombrarán con estos nombres.</i></p> <p>Juego 2: Imitar animales. Volverán con la mímica, pero esta vez con el objetivo de adivinar qué animal imitan. Se dividen por parejas y eligen un animal para imitar. La pareja se desplazará por toda la pista imitando el animal sin hacer ruido, solo con la forma y el movimiento del animal elegido. Los demás deberán de adivinar de qué animal se trata.</p>	 
Parte principal	<p>Juego 1: Tortugas cooperativas. Se crean grupos de cinco personas y se colocarán en cuadrupedia, uno al lado del otro, con una colchoneta encima de la espalda. Deben desplazarse por el patio en una misma dirección, de manera que no se caiga el “caparazón”.</p> <p>Juego 2: La tarántula. Varios jugadores y varias jugadoras con los ojos tapados se sitúan alrededor de otro compañero o compañera que mantiene los ojos abiertos; le tocan con un solo dedo. El jugador o jugadora que no lleva los ojos tapados (cabeza de la tarántula) dirige a sus compañeros y compañeras (patas de la tarántula) por todo el patio. Si algún niño o niña pierde contacto, debe permanecer quieto o quieta hasta que su grupo u otro venga a rescatarle. El docente o la docente irá</p>	 

	<p>cambiando los papeles para que puedan turnarse y participar todos y todas.</p> <p>Juego 3: Orden. En base al nombre que recibieron en la primera actividad, se ordenarán según su tamaño como animal asignado. Se pinta en el suelo dos líneas paralelas de unos 30 cm aproximadamente de anchura, el grupo se coloca en fila dentro del área marcada. Una vez que todos y todas se han colocado en el rectángulo marcado, se trata de que se ordenen según el tamaño de su animal asignado en el primer juego de la sesión. Se cambiarán de lugar sin salirse del espacio delimitado.</p> <p>Juego 4: Los flamencos. Los componentes de cada pareja se ponen uno detrás de otros cogidos de la pierna; el que está detrás sujeta, por el tobillo, la pierna flexionada del que está delante. Las parejas se desplazan por diferentes superficies (colchonetas, bancos, aros, etc), saltando y sin soltarse, manteniendo el equilibrio el máximo tiempo posible. Cuando una pareja se suelta, debe esperar la ayuda de sus compañeros y compañeras para formar un grupo de cuatro. En el momento en que todos los niños y niñas estén juntos y juntas se comienza de nuevo el juego.</p>	 
Vuelta a la calma	<p>Juego 1: El gran gusano. El alumnado se distribuye por el espacio en parejas. Las parejas se tumbarán en el suelo, boca abajo, cogiéndose de los tobillos del de delante. Tras haberse desplazado reptando por el suelo, se irán uniendo de dos en dos; formarán grupos de cuatro personas y así sucesivamente. Cuando la fila esté completa de todo el grupo clase, se darán la vuelta y se quedarán boca arriba agarrados de esta forma para la siguiente actividad.</p> <p>Juego 2: Hormigas. Este juego comienza en la posición del gusano del juego anterior, es decir, boca arriba unido a nuestro compañero o compañera por los tobillos. Se aprovechará esta situación para hacerle cosquillitas al compañero o compañera de delante nuestra como si fuesen hormiguitas. Posteriormente, se sentarán en fila y se harán cosquillitas, pero esta vez en la espalda, formando así una cadena de hormigas.</p>	 
Feed-back	<p>Después de recoger el material entre todos y todas, para finalizar con la sesión, se realizará una asamblea y se reflexionará sobre el elemento de la sesión, en este caso la fauna. Además, se hará una serie de preguntas acerca de qué han aprendido, si les ha gustado los juegos, qué juego les ha gustado más, cómo se han sentido jugando todos y todas las integrantes del grupo, si los juegos han sido difícil o fácil, etc.</p>	

5.7.5. Sesión Flora





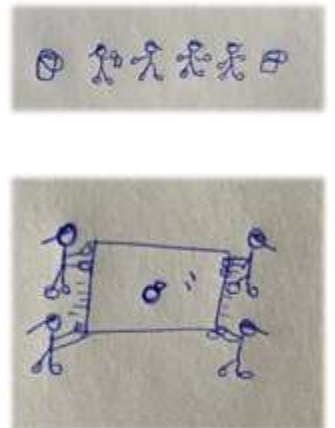
JUEGOS COOPERATIVOS		
 Sesión 5, Flora.	Programación de sesión de Educación física	Nivel: medio
DATOS INICIALES		
Temporalización: jueves 19 de mayo de 2022	Horario: mañana	Duración de la sesión: 50-60 minutos aproximadamente
Ciclo: 2º	Curso: 4 años	Número de alumnos: 25
Material: pañuelos para vendar los ojos, colchonetas, aros, flores, hojas, ramas, cartulinas, bolígrafo y tijeras.		Instalaciones: Patio del centro.
Objetivo general de la propuesta didáctica: fomentar el juego cooperativo		
Competencias claves: <ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística -Competencia matemática -Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico -Competencia social y ciudadana -Competencia cultural y artística -Competencia para aprender a aprender -Competencia para la autonomía e iniciativa personal. 		
Objetivos específicos de la sesión: (apartado 5.2.3. de la propuesta didáctica).		
Contenidos de la sesión: (apartado 5.3. de la propuesta didáctica).		
SESIÓN DE LA FLORA		
Información inicial: para conocer las ideas previas del alumnado sobre las flores y las plantas que existen, se comenzará con una asamblea y se reflexionará sobre ello. Se les preguntará qué flores les gustan más, si tienen flores o plantas en sus casas, si cuidan de ellas, etc. Posteriormente, se les explicará en qué consiste la sesión y los diversos juegos que ésta conlleva.		
Desarrollo de la sesión		Representación gráfica
Calentamiento	<p>Juego 1: Pareja floral. Se preparan tarjetas, una para cada participante, escribiendo el nombre de una flor cada dos tarjetas, de manera que la variedad de flores será igual a la mitad de los jugadores. Se reparte una tarjeta para cada niño o niña y cuando el docente o la docente diga en voz alta el nombre de la flor, cada uno de ellos y cada una ellas que les haya tocado esta flor deberán unirse cogidos de la mano y correr hacia la portería del patio.</p> <p>Juego 2: Regamos las plantas. Se separa al grupo clase en dos grupos. La mitad del grupo serán las flores y la otra mitad serán el agua que necesitan las flores para vivir. De manera que el grupo que representa el agua formaran un círculo dándose las manos entre ellos y ellas. Y el grupo que representan las flores estarán situadas dentro de este círculo.</p>	

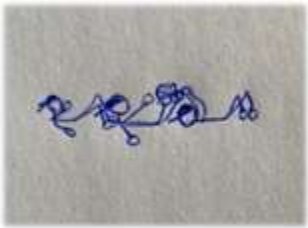
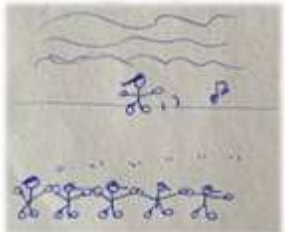
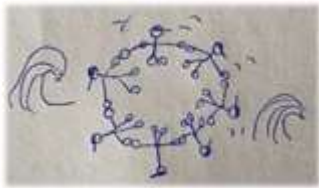
	<p>Las personas que representan el agua deberán saltar de manera estática despacito, de manera que se irá subiendo la intensidad cada vez más. Cuando éstas estén saltando rápido, las personas que representan las flores saltarán con la misma intensidad que las del agua, puesto que estarán felices por haber sido regadas y se incorporarán al círculo grande. Terminarán todos unidos y todas unidas.</p>	
Parte principal	<p>Juego 1: ¡No pises las flores! Se colocan en el patio muchos aros de psicomotricidad que representarían flores. El alumnado deberá ir todos agarrados en fila (como si fuese un tren) paseando por toda la pista sin pisar ningún aro.</p> <p>Juego 2: Mini gymkana. El docente o la docente colocará en cada zona de flores del patio una tarjeta con una letra. Se separará al grupo en equipos de cinco personas y se les indicará que deben buscar por todo el patio una tarjeta por equipo. Cuando las hayan localizado, tendrán que formar entre todos los equipos la palabra secreta que contienen estas tarjetas. La palabra contiene seis letras, por tanto, el docente o la docente tiene una tarjeta con la letra que falta que no será expuesta en ningún lugar del patio, sino que al formar la palabra deberán de adivinar que letra falta y deberá corresponder con la tarjeta que tiene este o esta en la mano. La palabra secreta será: “FLORES”.</p> <p>Juego 3: El polen. Se colocan en dispersión alrededor de la colchoneta. El juego consiste en conseguir organizarse para lograr subirse el máximo de personas del grupo encima de la colchoneta, como si fuesen abejas y la colchoneta fuera el polen de la flor.</p> <p>Juego 4: La rama crece. El juego comienza con dos niños o niñas cogidos de la mano, que son las dos primeras ramas de la planta. Tendrán que ir tocando al resto de niños y niñas para unirlos a la rama. Los demás intentarán huir. Si un niño es tocado o una niña es tocada deberá cogerle la mano a los que están en la rama y así irán alargándola y la rama irá creciendo.</p>	   

	Cuando pillan al último jugador o jugadora se termina la ronda y la nueva partida comenzará con los dos primeros jugadores que fueron tocados la primera vez.	
Vuelta a la calma	<p>Juego 1: Telepatía. Cogen una flor o hoja o cualquier ramita del árbol. Se sientan en círculo y en fila uno de tras de otro y dibujan en la espalda de su compañero o compañera un dibujo libre. Empieza una persona y dibuja en la espalda del compañero o compañera de delante suya, el siguiente tiene que repetir el mismo dibujo que le han dibujado en la espalda y así sucesivamente. El último debe adivinar de que dibujo se trata.</p> <p>Juego 2: Olemos las flores. En este juego, se dividirán por parejas y cada una de ellas irán por todo el patio a buscar la flor que más les guste y la cogerán, todo ello tiene que ser en menos de 1 minuto. Cuando la docente de la orden, se sentarán por parejas y disfrutarán del olor que les aportan las flores (inspirar y expirar).</p>	
Feed-back	Después de recoger el material entre todos y todas, para finalizar con la sesión, se realizará una asamblea y se reflexionará sobre el elemento de la sesión, en este caso la Flora. Además, se hará una serie de preguntas acerca de qué han aprendido, si les ha gustado los juegos, qué juego les ha gustado más, cómo se han sentido, si los juegos han sido difícil o fácil, etc.	

5.7.6. Sesión Océano

JUEGOS COOPERATIVOS		
Sesión 6, Océano.	Programación de sesión de Educación física	Nivel: medio
DATOS INICIALES		
Temporalización: lunes 23 de mayo de 2022	Horario: mañana	Duración de la sesión: toda la mañana.
Ciclo: 2º	Curso: 4 años	Número de alumnos: 25
Material: Equipamiento correspondiente (bañador, camiseta de mangas cortas del mismo color todos y todas, tenis o chanclas, gorras, y protección solar), cronómetro, cubos, agua, vasos de plástico, hojas de periódico, aros de psicomotricidad, globos, esponjas.		Instalaciones: Playa de la Casería
Objetivo general de la propuesta didáctica: fomentar el juego cooperativo		
Competencias claves: <ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística -Competencia matemática -Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico -Competencia social y ciudadana -Competencia cultural y artística -Competencia para aprender a aprender -Competencia para la autonomía e iniciativa personal. 		
Objetivos específicos de la sesión: (apartado 5.2.3. de la propuesta didáctica).		
Contenidos de la sesión: (apartado 5.3. de la propuesta didáctica).		

SESIÓN DEL OCÉANO		
<p>Información inicial: para esta sesión se contará con las familias. Se distribuirán el material para transportarlo. Cuando lleguen a la playa, se colocarán en círculo y se quitarán los zapatos para poder palpar la arena de manera directa. El docente o la docente preguntará sobre el mar (¿Para qué se necesita? ¿Por qué se debe cuidar?, etc.) y así conocerá las ideas previas del alumnado. Posteriormente, se les explicaremos en qué consiste la sesión. Las familias participarán de manera libre en los juegos, es decir, jugarán cuando quieran intervenir, o si no podrán observar desde fuera e incluso dar las instrucciones necesarias.</p>		
Desarrollo de la sesión		Representación gráfica
Calentamiento	<p>Juego 1: La Ola. Colocados por filas, unirán las hojas de papel de manera que quede recto. El ejercicio consiste en llevar una bola de papel de un extremo a otro de la fila, sin que esta bola se caiga al suelo.</p> <p>Juego 2: Pásame el globo. (Los globos de agua estarán preparados con anterioridad para trasportarlos al lugar de la playa). Se colocarán aros formando un círculo y cada niño y cada niña, se coloca dentro de un aro. Estos aros estarán separados unos de otros a una distancia de dos metros. Deberán pasarse un globo de agua mediante lanzamientos, de manera que no se caiga al suelo. Cuando se lance el globo, el niño o la niña que haga la acción debe nombrar en voz alta a quién va dirigido el globo. Posteriormente se recogerán los trozos de globos para que no acaben en el suelo.</p>	 
Parte principal	<p>Juego 1: Mar, tierra. Se colocan todos y todas en fila uno al lado de otro, dados de la mano y se realiza en un charco que suele formarse en la playa. Cuando el docente o la docente grite “¡Mar!”, todos deben saltar rápidamente dentro del agua. Cuando dice “¡Tierra!”, deben salir de ella. Se debe tener cuidado con la repetición de órdenes, o con instrucciones falsas (“¡Marrrrría!”, “¡Sierra!”), en ambos casos deben quedarse donde se está, aunque muchos y muchas se equivocarán.</p> <p>Juego 2: Relevé de agua. Se tendrá un cubo lleno de agua y otro vacío. Entre todos y todas forman una fila, sin mover los pies se van pasando vasos de agua del cubo lleno al cubo vacío. Habrá cuatro vasos de agua, cuándo el vaso este vacío se volverá a pasar por la cadena de los integrantes para que vuelvan a llenarlos. Así comprobarán cuánto tiempo tardan en el trasvase y si llenan el cubo que estaba vacío, entero de agua.</p> <p>Juego 3: Toallas saltonas. Se hacen grupos de cuatro personas y agarran una toalla por cada esquina. Los grupos se ponen uno al lado del otro. El docente o la docente coloca un globo de agua encima de la toalla del primer grupo. Este grupo debe impulsar la toalla para que el globo sea lanzado a la siguiente toalla y así sucesivamente, hasta que pase por todas las toallas sin caerse.</p>	  

	<p>Juego 4: Esponjas. El alumnado se divide en dos grupos.</p> <p>Cada grupo es independiente uno del otro. Se colocan tumbados bocarriba con las rodillas flexionadas. La cabeza de uno o una entre las piernas del otro u otra. El primero o la primera de la fila debe coger con los pies la esponja del cubo lleno de agua y pasársela a los pies del siguiente compañero o compañera.</p>	
Vuelta a la calma	<p>Juego 1: Música con el mar. Se colocan todos y todas en fila mirando al mar. Se dan las manos y observan a un voluntario o voluntaria que saldrá a la orilla del mar a hacer un ruido con los pies en el agua. Todos los demás deberán seguir el ritmo sin soltarse de las manos. El voluntario o voluntaria puede cambiar el ritmo en cualquier momento, e incluso puede tocar la charca dando golpes con otras partes de su cuerpo. Todos y todas deben estar atentos y atentas para poder seguirle. Se repetirá la acción varias veces para que el director de la orquesta pueda cambiarse.</p> <p>Juego 2: La Ola. El alumnado está colocado en círculo, dándose las manos, como en corro, pero sentado en el suelo. Un niño o una niña comienza levantando el brazo izquierdo y el derecho como imitando el movimiento de una ola. El siguiente repite el mismo movimiento y así sucesivamente hasta que llegue “la ola” al primero o la primera que la inició. Primero, se hará de forma rápida y luego, más lento.</p>	 
Feed-back	<p>Para finalizar con la sesión, se reflexionará sobre el elemento de la sesión, en este caso el océano o mar. Además, se hará una serie de preguntas acerca de qué han aprendido, si han disfrutado del agua, si les ha gustado los juegos, qué juego les ha gustado más, cómo se han sentido, si los juegos han sido difícil o fácil, etc. Para finalizar se recogerá el material y se volverán al colegio.</p>	

5.8.Recursos

5.8.1. Recursos Espaciales

En base a los recursos espaciales que se van a utilizar en la propuesta sería el patio del centro que será el espacio utilizado para todas las sesiones, excepto para la última sesión que se disfrutará del espacio de la Playa de la Casería.

5.8.2. Recursos Materiales

Para la parte primera de la presentación en la que se realiza el cuento motor se necesitan aros, bloques, ladrillos, bancos, pelotas y colchonetas.

Los recursos materiales que se van a necesitar para llevar a cabo las sesiones son los siguientes:

- *Sesión 1, Viento:* globos, rollos de papel higiénico, cronómetro, piñas, hojas de papel, plumas, hojas de periódico, hojas de árbol, bandeja.
- *Sesión 2, Tierra:* cubo, cronómetro, pelotas de diferentes tamaños, material para jugar con arena (cubos, rastrillos, palas, etc.), metro, garrafas de agua y palos.
- *Sesión 3, Fuego:* pelota, aros, banco, colchonetas, vela, mechero o cerillas, papel celofán rojo y naranja, papel celo, picas, cubo, madera, ramas y piedras.
- *Sesión 4, Fauna:* pañuelos para vendar los ojos, colchonetas, tizas, bancos, aros, cartulinas, bolígrafo y tijeras.
- *Sesión 5, Flora:* pañuelos para vendar los ojos, colchonetas, aros, flores, cartulinas, bolígrafo y tijeras.
- *Sesión 6, Océano:* equipamiento correspondiente (bañador, camiseta de mangas cortas del mismo color todos y todas, tenis o chanclas, gorras, y protección solar), cronómetro, cubos, vasos de plástico, hojas de periódico, aros de psicomotricidad, globos, paracaídas, esponjas.

Cabe resaltar, que los recursos materiales que aparecen en este apartado son todos los que se van a necesitar tanto para las sesiones como para los dos juegos de más de cada sesión que se ha citado anteriormente.

5.8.3. Recursos Humanos

En cuanto a los recursos humanos se va a contar con el grupo de 25 niños y niñas y se cuenta con la presencialidad de dos docentes, la tutora del aula y la docente en prácticas. Además, para la sesión del *Océano* también participará la familia.

5.9. Atención a la Diversidad

En base a la Orden ECI /3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, atender a la diversidad supone ofrecer una respuesta adecuada a las diferentes motivaciones, necesidades, intereses y estilo cognitivo de cada niño o de cada niña. Cada persona tiene su propio ritmo de aprendizaje y va construyendo de manera personal y dinámica las características que lo definen, en función de las experiencias, de su origen social, económico y cultural, y de la ayuda que en este proceso se le proporciona.

El juego tiene un papel más importante aun cuando se habla de personas con diferentes necesidades, puesto que a través de los juegos se pueden trabajar el alumnado multitud de valores y actitudes que les va a permitir la plena inclusión en el grupo además del desarrollo de sus habilidades y capacidades.

Los juegos cooperativos entre otras metodologías atractivas permiten fomentar los objetivos de la educación desde una atención individualizada de cada persona y potenciar así la atención a la diversidad. A través de los juegos cooperativos se tendrá en cuenta las diversas capacidades y habilidades de cada persona (Omeñaca y Ruíz, 2007).

En base a Omeñaca y Ruiz (2007), se preguntan sobre qué ofrecen los juegos cooperativos en el contexto de las necesidades individualizadas.

En primer lugar, permiten realizar modificaciones en la distribución del ambiente físico, es decir, el ambiente se adecuará para que todos y todas puedan estar en igualdad de condiciones y les brinde ampliaciones de contenidos y conocimientos en las formas que cada niño o niña pueda recibir (Omeñaca y Ruiz, 2007).

En segundo lugar, tienen la facilidad de modificar las reglas en función de las características que presente cada alumno o alumna para que permitan un desarrollo óptimo de todos los miembros del grupo. El desarrollo se dará a partir de las capacidades motrices, cognitivas, afectivas y de integración social (Omeñaca y Ruiz, 2007).

En tercer lugar, la afectividad y la integración social tienen más importancia en los niños y en las niñas con necesidades que el aprendizaje de habilidades y destrezas (Omeñaca y Ruiz, 2007). Los juegos cooperativos son un recurso perfecto para trabajar el bienestar individual y la relación constructiva con los compañeros y compañeras.

En definitiva, a través de los juegos cooperativos se crean actitudes afectivas de colaboración y ayuda y se fomenta el compañerismo. En general, durante la propuesta se prestará atención a todo el alumnado, puesto que siempre se ha de pensar en el bienestar de ellos y de ellas, por lo tanto, se buscarán los recursos necesarios para atender a la diversidad, ayudándoles en todo momento y acompañándolos en los diversos juegos.

5.10. Elementos Transversales

Los temas transversales son fundamentales trabajarlos en Educación Infantil, puesto que le permite al alumnado fomentar numerosos valores en relación con la vida cotidiana.

Por tanto, Jurado (2008), establece que los temas transversales son contenidos actitudinales que influyen en la conducta del alumnado. Son valores imprescindibles tanto para el desarrollo integral y personal de los niños y de las niñas, consiguiendo de esta manera una sociedad con más libertad, donde rinda el respeto y la tolerancia, trabajando a su vez la educación en valores.

A partir de esta propuesta didáctica, se han trabajado varios temas transversales en Educación Infantil:

- *Educación para la paz y la convivencia.*

Se considera que está presente durante la propuesta, puesto que el tema base son los juegos cooperativos. En base a Jurado (2008), educar para la Paz es un proceso que tiene que estar presente en el desarrollo de la personalidad del alumnado. Se trata de un proceso continuo y permanente, en el que se enseña a “aprender a vivir en la no violencia”, es decir, convivir en armonía, respetando a los compañeros y compañeras, aceptando la diferencia, puesto que la diversidad nos enriquece.

- *Educación para la salud.*

Se trata de un principio fundamental en la propuesta didáctica, puesto que uno de los objetivos es fomentar la actividad física y la motricidad a través de los juegos cooperativos. Según Jurado (2008), la educación para la salud promueve la salud como un valor apreciado por el alumnado, de forma que se adquiere hábitos para su bienestar físico, cognitivo y de su entorno. Con este tema se pretende reforzar la autonomía y la autoestima, las normas básicas de salud, higiene, alimentación, cuidado personal y la práctica de actividad física.

- *Educación moral y cívica.*

Según Jurado (2008), la educación moral y cívica debe de apoyar a analizar de manera crítica la realidad para fomentar la convivencia. Además, esta parte de un instrumento fundamental dentro del proceso educativo, posibilitando al alumnado que actúe por medio de comportamientos responsables en la sociedad, respetando las creencias y valores de los demás con el fin de preparar al alumnado a convivir en sociedad.

- *Educación ambiental.*

Se considera un tema transversal imprescindible en esta propuesta didáctica, puesto que se trata de juegos cooperativos en la naturaleza, al aire libre. Como cita Jurado (2008), es crucial educar al alumnado acerca de la importancia del cuidado del medio ambiente y crear personas conscientes e involucradas en el cuidado del entorno.

5.11. Interdisciplinariedad

Como se ha citado anteriormente, en esta propuesta didáctica se trabajan las tres áreas de Educación Infantil, en base a la Orden 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, se resalta la gran interdisciplinariedad que conectan entre ellas.

En base al área de conocimiento de sí mismo y la autonomía personal se fomenta en esta propuesta para formar una imagen positiva y ajustada de sí mismo, a través de la interacción con los iguales. Además, se exponen situaciones dónde se puede descubrir y disfrutar de las posibilidades sensitivas, de acción y de expresión de su cuerpo, coordinando y ajustándolo cada vez con mayor precisión al contexto y descubrir el placer de actuar y colaborar con los iguales, ir conociendo y respetando las normas del grupo. A través de estas actitudes se genera el trabajo cooperativo.

El área de conocimiento del entorno influye de manera que se fomenta el interés por el medio físico, explorando sus características, comportamiento físico y funcionamiento, constatando el efecto de sus acciones sobre los objetos. Esta área se puede considerar la más fundamental para esta propuesta, puesto que las sesiones se realizan al aire libre y permite descubrir y explorar la belleza de la naturaleza.

En base al área de lenguajes: Comunicación y representación, busca la manera de expresar emociones y sentimientos. Además, se utiliza el lenguaje oral como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, valorándolo como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia. Por último, esta área engloba toda la propuesta, puesto que los juegos planteados necesitan de esta área para que puedan llevarse a cabo.

5.12. Evaluación

En base a la Orden del 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, la evaluación se considera como la elaboración de juicios contrastados que permiten comprender y tomar decisiones favorables para la mejora de dichos procesos. La evaluación se define como una actividad valorativa e investigadora que forma parte de la acción educativa, que tiene en cuenta tanto los procesos de aprendizaje del alumnado como los de la práctica docente, dentro de los proyectos educativos y contextos en los que se inscribe.

De acuerdo con la Orden ECI /3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, la evaluación de la propuesta didáctica será global, continua y formativa.

- *Global.* Se refiere a las capacidades reflejadas en los objetivos generales del currículo, que son el principal referente para la evaluación, adaptados al contexto y a las características del centro y del alumnado.

- *Continua.* La evaluación es un proceso de recogida de información constante durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- *Formativa.* Una evaluación que proporciona información diaria permite mejorar o modificar cualquier aspecto del proceso de enseñanza-aprendizaje si fuese necesario.

La evaluación es formativa, el modo de observar y optimizar el proceso de aprendizaje, con la intención de mejorar las debilidades detectadas. Es decir, la función será la de obtener información sobre el estado de enseñanza-aprendizaje y tomar decisiones para mejorarlo.

Para evaluar la propuesta didáctica se utilizaría la técnica de la observación, puesto que nos permite obtener una información directa del alumnado. El instrumento que se llevaría a cabo sería un diario de clase (Anexo IX). Este instrumento permite al docente o a la docente recopilar diariamente información sobre situaciones y experiencias en las diversas sesiones de juego.

Esta recogida de datos se realizaría al finalizar cada sesión, puesto que el docente o la docente tendrá un papel de acompañamiento con el alumnado durante todas las sesiones. Por tanto, la información quedará registrada para cuando se quiera releer y se quiera reflexionar sobre ello.

Algunos de los aspectos a observar para recoger la información de las diversas sesiones serían:

- La preparación del espacio y la recogida del material
- La relación interpersonal del alumnado
- Las habilidades sociales que desempeñan
- La creatividad de cada uno o una
- Cómo se organizan para los juegos
- La participación y motivación que muestran
- Las habilidades motrices
- Las actitudes y valores que presentan en relación con el cuidado y respeto del entorno natural.

6. Conclusión

Tras la realización del Trabajo de Fin de Grado y de estudiar las diversas definiciones y características en base al juego y al juego cooperativo puedo llegar a la conclusión de la importancia que tienen en la etapa de Educación Infantil y en la vida cotidiana en sí.

He planteado una propuesta didáctica cuyo protagonista es el alumnado, para que ellos y ellas experimenten y descubran diversos juegos cooperativos y así puedan resolver conflictos, tomar decisiones y cooperar entre ellos y ellas respetándose los unos a los otros con el fin de divertirse y conseguir un objetivo común. Todo ello lo he abordado a través del tema de la naturaleza, para que el alumnado pueda disfrutar en un entorno natural y pueda experimentar todos sus sentidos, puesto que realizando los juegos al aire libre le transmite al alumnado una libertad en la que se fomenta una multitud de sensaciones.

Considero que el papel del docente o la docente en el juego es crucial puesto que debe potenciar el juego como un momento de disfrute. Para ello, deben conocer las habilidades, las posibilidades y limitaciones del alumnado para crear juegos en función de las necesidades que presenten, programar actividades y juegos motivadores e intervenir como guía en las situaciones que lo requiera como indicar algunas normas en función del juego.

La experiencia que he adquirido al realizar el trabajo ha sido muy positiva, puesto que me ha permitido adquirir nuevos conocimientos a través de la indagación en el tema, del conocimiento de diversos autores y autoras y sobre todo de la constancia del trabajo diario. El hecho de realizar este tipo de trabajo ofrece al docente o la docente una formación continua, puesto que nunca deja de aprender, siempre continua en un proceso de cambio.

Por último, me gustaría mostrar la impotencia de no poder llevar la propuesta a la práctica, puesto que con la situación en la que se está viviendo (Covid-19), no se ha podido llevar a cabo en el centro de prácticas. Estimo que, si se hubiera podido llevar a la práctica, los niños y las niñas hubieran disfrutado como nunca.

7. Referencias Bibliográficas

- Acuña, A. (1991). *Manual didáctico de actividades en la naturaleza*. Editorial WANCEULEN.
- Animación y Servicios Educativos A.C. (2009). Historia y evolución del juego. *Revista Vinculando*. 1-3.
https://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
- ASHOKA España Equipo de Educación (2018). Let's play for Changemaking.
<https://ciudadesamigas.org/wp-content/uploads/2018/11/Let%E2%80%99s-playforChangemaking.pdf>
- Bantulá, J. (2007). *Juegos motrices cooperativos*. Editorial PAIDOTRIBO.
- Bell y Dymont (2008). Motivos para el movimiento: terrenos escolares verdes como sitios para promover la actividad física. *Health Education Research*, 23 (6), 952-962.
<https://doi.org/10.1093/her/cym059>
- Benítez, M.I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas* (16) 1-11.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Cabello, M.J. (2011). Ciencia en Educación Infantil: La importancia de un “rincón de observación y experimentación” ó “de los experimentos” en nuestras aulas. *Pedagogía Magna* (10), 58-63. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628271>
- CEIP Casería de Ossio (2019). Junta de Andalucía, Consejería de Educación.
<https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/ceipcaseriadeossio/contactar/>
- Ceular, M.T. (2009). Los cuentos motores en Educación Infantil. *Innovación y experiencias educativas* (14) 1-9.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20TERESA_CEULAR_1.pdf
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura: Autodidacta*, 1 (3), 19-37.
<http://educacioninicial.mx/wpcontent/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Nobel.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq

[=juego+infantil&ots=xGzz3tOJe6&sig=2z9IC0S9ULRhruIen7EOzbiV1eI#v=onepage&q=juego%20infantil&f=false](#)

Espinosa, F. J., García, Á. R., y Rodríguez, N. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 252-257. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736335>

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2010). La psicomotricidad en Educación Infantil. *Temas para la Educación*, (7), 1-6.

Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2011). El juego en la etapa infantil. *Temas para la Educación* (17), 1-11. <https://feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>

Fernández, B. L. (2012). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*. Editorial CEP, S.L. <https://elibro-net.bibezproxy.uca.es/es/lc/ucadiz/titulos/50777>

Freire, H. (2014). *Educar en verde*. Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza. Editorial GRAÓ de IRIF, S.L.

Gallardo, J.A. (marzo de 2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. [Presentación en papel]. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa, INNOVAGOGIA, Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, España. <https://www.researchgate.net/publication/324363292>

Gallardo, J.A., García, I. y Gallardo, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development* 5 (8), 12172-12186. DOI:10.34117/bjdv5n8-066

García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Mencia Granados. <https://www.researchgate.net/publication/292978306> El juego infantil y su metodología

Garreta, J. (2015). La comunicación familia-escuela en Educación Infantil y Primaria. *Revista de la Asociación de Sociología de la Educación* 8 (1), 71-85. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4993813>

Hernández, L. y Madero, O. M. (2007). *El aprendizaje cooperativo como metodología de trabajo en educación física*. México: Talleres gráficos de la sección 54 del S.N.T.E.

<https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/ElAprendizajeCooperativoComoMetodologia.pdf>

Huesco, K. (2019). *Jugar al aire libre*. El juego como la mejor herramienta de desarrollo intelectual, físico y emocional. Plataforma Editorial.

INSTRUMENTO de Ratificación de la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 31 de diciembre de 1990, BOE núm. 313, páginas 38897 a 38904. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1990-31312>

Jares, X. (1992). *El placer de jugar juntos*. Nuevas técnicas y juegos cooperativos. Editorial CCS/Madrid.

Jurado, C. (2008). Los temas transversales en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, (45), 1-11. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_25/CA

Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de calidad de la Educación. *Boletín oficial del Estado*. Madrid, 24 de diciembre de 2002, BOE núm. 307, páginas 45188 a 45220. <https://boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2002-25037>

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, jueves 4 de mayo de 2006, BOE núm. 106, páginas 17158 a 17207. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>

Llamas, M.J. (2009). Teorías sobre el juego. Enseñanza y Aprendizaje a través del juego. *Innovación y Experiencias Educativas* (22). 1-16. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_22/MIGUELJOSE_LLAMAS_1.pdf

Marbán, J. M., Robledo, P., Díez, C., García, J.N. y De Caso, A.M. (2009). Desarrollo emocional y social. En C. Martín-Bravo, y J.I. Navarro (Coords.), *Psicología del desarrollo para docentes*. Madrid: Pirámide. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=423706>

Mora, C., Plazas, F., Ortiz, A., y Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos*, 4(40), 137-144. <https://doi.org/10.17227/01224328.5244>

Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial PAIDOTRIBO.

ORDEN de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*. Sevilla, 26 agosto 2008, BOJA núm.169, páginas 17-53.
<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2008/169/3>

Orden ECI /3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, sábado 5 de enero 2008, BOE núm. 5, páginas 1016 a 1036.
<https://www.boe.es/buscar/pdf/2008/BOE-A-2008-222-consolidado.pdf>

Osés, R. M., Duarte, E. y Pinto, M. L. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento en niños asertivos de 60. Grado de escuelas públicas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa* 18 (3), 176-186.
<http://redie.uabc.mx/redie/article/view/886>

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Algunas consideraciones conceptuales, Quito: Ecuador: Academia-edu.
<http://biblioteca.esucomex.cl/RCA/Psicomotricidad%20en%20educaci%c3%b3n%20inicial.pdf>

Sáez, G. y Monroy, A. (2010). Evolución del juego a lo largo de la historia. *Efdeportes*, (143).
<https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>

Tarrés, S. (1 de abril de 2012). Mamá Psicóloga Infantil [blog].
<https://www.mamapsicologainfantil.com/ninos-y-ninas-de-4-5-anos-como-son/>

Vega, S. (2012). *Ciencia 3-6: laboratorios de ciencias en la escuela infantil*. Graó. Barcelona

8. Anexos

Anexo I





Anexo II





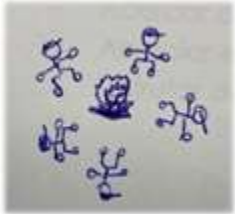

Anexo III





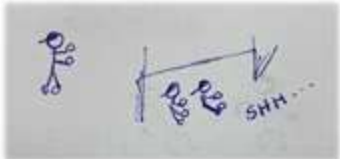
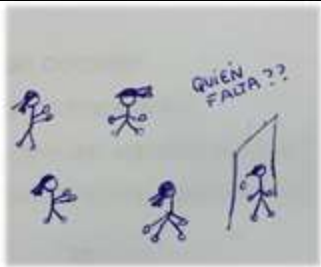
Anexo IV

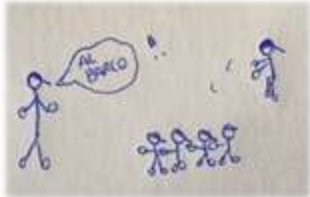
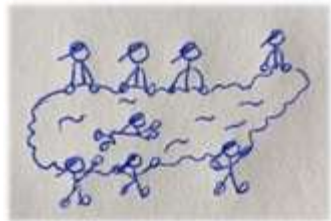
JUEGOS COOPERATIVOS		
SESIÓN 1: VIENTO		
Juego 5	Bandeja de hojas. El alumnado amontona unas cuantas hojas de árboles en una bandeja. Se colocan en círculo a un metro de separación, tienen que ir pasándose la bandeja de hojas con cuidado sin que se caiga las hojas con el viento.	
Juego 6	Lanzamiento de piñas y aviones. El grupo se colocará distanciados por 2 metros de separación entre uno y otro. El primero debe lanzar la piña al segundo y así sucesivamente hasta que la piña llegue al último jugador. No se puede caer la piña, si se cae empieza todo el grupo de nuevo. Se volverá a repetir la misma acción, pero cambiando el objeto, en lugar de la piña será un avión de papel. Será más complicado que éste llegue al final sin caerse, puesto que este objeto pesa menos y el viento puede cambiar la dirección del avión de papel.	
Materiales	Bandejas, hojas, piñas, folios de papel.	

JUEGOS COOPERATIVOS		
SESIÓN 2: TIERRA		
Juego 5	Salto de longitud en arena. El grupo debe cogerse de la mano y saltar lo más lejos que pueda en el arenero, todos a la vez. El docente o la docente indicará cuándo deben de saltar. A la izquierda de este estará el metro para saber cuánto han saltado. Esta acción se hace tres veces para ver si se han superado.	
Juego 6	Dibujos en la tierra. Entre todos los jugadores deciden qué quieren dibujar en la tierra, escogen un tema. Cada jugador con el dedo índice dibuja lo que quiera en la arena, pero lo que dibujen debe estar relacionado con el tema que han elegido entre todos y todas.	
Materiales	Metro.	

JUEGOS COOPERATIVOS		
SESIÓN 3: FUEGO		
Juego 5	<p>Creamos nuestro fuego. Para crear la hoguera, el docente o la docente prepara las llamas del fuego (papel celofán rojo y naranja) y el alumnado debe buscar por todo el patio palos de madera, ramas y piedras. Cuando todo el grupo haya buscado los materiales, se colocarán en círculo y formarán una hoguera para poder estar calentitos y calentitas.</p>	
Juego 6	<p>¡Ardemos! Se colocan por parejas, el juego consiste en correr por todo el patio agarrado de la mano con su pareja. Cuando el docente o la docente lo indique se quedarán parados, como si se hubiesen quemado. El docente o la docente le asigna un papel a un alumno o alumna de apagar el fuego, por lo tanto, este o esta irá pasando por las parejas y los irá tocando como si fuera agua y apagará el fuego para salvarlos y salvarlas. El alumnado una vez tocado por el compañero o compañera podrán volver a correr por el espacio.</p>	
Materiales	Papel celofán rojo y naranja, palos de madera, ramas y piedras, papel celo.	

JUEGOS COOPERATIVOS		
SESIÓN 4: FAUNA		
Juego 5	<p>El arca de Noé. Se preparan tarjetas, una para cada participante, escribiendo el nombre de un animal cada dos tarjetas, de manera que la variedad de animales será igual a la mitad de los jugadores.</p> <p>Se reparte una tarjeta para cada niño o niña y a una señal del docente o de la docente, cada uno de ellos y ellas representará por medio de sonidos y movimientos característicos al animal indicado en su tarjeta. Pueden hacer todo el ruido que deseen, pero no vale hablar. Cada "animal" procurará reunirse con su pareja.</p>	
Juego 6	<p>La oruga. Se hacen grupos de cinco personas. Los componentes de cada grupo se colocan en fila con las manos apoyadas en el suelo, los brazos extendidos y los pies sobre los hombros del siguiente compañero o compañera, excepto el último o la última que completa la fila apoyando sus pies en el suelo. Los grupos se desplazan por el espacio sin soltarse y sin tocar el suelo con los pies (salvo el último). Si un grupo se descompone, tiene que esperar a otro para que, reestructurándose mutuamente, pueda continuar.</p>	
Materiales	Cartulina, bolígrafos, tijeras.	

JUEGOS COOPERATIVOS		
SESIÓN 5: FLORA		
Juego 5	<p>¡Como pétalos! Todos los componentes y todas las componentes del grupo cuentan con los ojos cerrados mientras que uno o una se esconde. Terminada la cuenta, el alumnado sale a buscar al compañero o compañera que se ha escondido. Quien lo encuentre, se esconde silenciosamente con él o con ella en el mismo lugar. A ellos y a ellas se irán sumando los demás, acabando todos y todas como pétalos en una flor, apretados.</p>	
Juego 6	<p>Una flor se ha marchitado. Los jugadores y las jugadoras deambulan por la pista del patio del centro con los ojos cerrados; el docente o la docente toca a alguien para que se vaya de la pista y se esconda. Cuando este o esta dé la señal, abren los ojos e intentan averiguar quién falta. Mientras el jugador o jugadora que se ha escondido debe permanecer en silencio hasta que no averigüen su nombre.</p>	
Materiales	No es necesario ningún material.	

JUEGOS COOPERATIVOS		
SESIÓN 6: OCÉANO		
Juego 5	<p>Juego 5: ¡Al agua! El alumnado se mueve por el espacio y, cuando el docente o la docente grite “al barco”, todos y todas deben situarse detrás suya en una fila, cogiéndose por los hombros de la persona que tengan delante. Si en voz alta dice “al agua”, el alumnado se desplaza como peces en el agua. Al decir “a la barca”, se tienen que agrupar por tríos, sentarse uno tras otro con las piernas abiertas y estiradas, y conseguir remar al mismo tiempo, a la espera de una nueva consigna del docente o la docente.</p>	
Juego 6	<p>Juego 6: Caminar por un mar de olas. El docente o la docente va diciendo una serie de consignas (por ejemplo: los que tienen el pelo rubio, los que nacieron en el mes de febrero...) con la intención de que los niños y las niñas pasen por encima del paracaídas de rodillas, mientras que el resto de sus compañeros y compañeras agitan constantemente la tela provocando “un mar de olas”.</p>	
Materiales	Paracaídas.	

Anexo V



Anexo VI



Anexo VII

Mayo 2022						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2 Presentación	3	4	5 SESIÓN 1	6	7	8
9 SESIÓN 2	10	11	12 SESIÓN 3	13	14	15
16 SESIÓN 4	17	18	19 SESIÓN 5	20	21	22
23 SESIÓN 6	24	25	26	27	28	29
30	31					

Anexo VIII

Cuento motor

Érase una vez, unos niños y unas niñas que querían vivir una gran aventura. Los niños y las niñas querían ir a un sitio donde nunca nadie hubiese estado y descubrir cosas nuevas. Para ello, se prepararon sus mochilas y comenzaron a caminar por las marcas del arco iris.

(El alumnado hace el gesto de colocarse sus mochilas. El alumnado tiene que pasar por los aros saltando a la pata coja y además nombrando el color del aro en el que está).

El arco iris los llevó hacia “Tierra mágica”. Lo primero que se encontraron fue un enorme río, en éste bebían agua caballos con cuernos y alas de los cales salían estrellas brillantes. ¡El agua que bebían era mágica! La magia del río hacía que la gente que se bañaba allí brillaba mucho y podía volar.

(Todos hacen como los que beben del gran río y repentinamente se desplazan como si volaran por el espacio, con los brazos extendidos)

Tras el largo baño en el río todos y todas estaban muy cansados y cansadas para seguir el camino, por lo que decidieron cruzar el río a través de unas piedras.

(Forman diferentes caminos con bloques, ladrillos, bancos... y los cruzan pasando por encima de ellos).

Cuando los niños y las niñas lograron pasar el río, entraron en un sitio que estaba lleno de flores y animales. Las plantas y flores eran tan bonitas que los niños y las niñas no querían pisarlas.

(Trotando van esquivando las pelotas que hay por todo el espacio, sin pisarlas como si fuesen las flores y los animales)

Después de pasar con mucho cuidado para no pisar ninguna planta, los niños y las niñas se encuentran con un enorme león que intenta cazar a los animales de la selva.

(Jugamos al pilla-pilla)

Una vez que todos y todas han pasado al león, siguen caminando, observando a los animales del entorno. Uno de ellos dice: ¡mira cuantos saltamontes! ¡Como saltan!

(Los niños saltan como los saltamontes con las diferentes variables: pies juntos, a pata coja...)

Los niños siguen caminando por estas tierras mágicas y, a mitad del camino se encuentran con una bruja malvada. La bruja tenía encarcelados a unos conejitos muy bonitos y hambrientos porque la malvada bruja no les daba de comer.

(Los niños forman un círculo uno detrás de otro con las piernas abiertas. Uno de ellos empieza y pasa por debajo de sus compañeros, cuando termina se va corriendo como si fuese un conejito. Así sucesivamente hasta que no queden encadenados y se puedan salvar a todos los conejos)

Cuando les dieron de comer a los conejitos se fueron a descansar. ¿Sabéis lo que le pasó mientras descansaban? Que empezó a caer un enorme chaparrón y todos y todas tuvieron que salir corriendo para refugiarse de la lluvia.

(Corren hacia el interior de los aros que hay por todo el espacio)

Al finalizar la lluvia, se les ocurre una idea para que pudiesen secar sus ropas y estar calentitos. ¡Hacen fuego! Tras hacer la hoguera los niños y las niñas se ponen en círculo alrededor de ella y se calientan.

(Se colocan todos en círculo y se arropan)

De repente salta el levante fuerte y hace mucho viento. Se apaga el fuego y comienzan a caminar para continuar la aventura. Para no olvidar el camino, los niños deciden dejar sus huellas sobre el suelo que estaba lleno de barro.

(Soplan como si apagasen el fuego y andan pisando fuerte para dejar la huella)

Cuando terminan siguen el camino de vuelta a casa y se montan en un gran barco dónde les espera un marinero encargado de llevarlos a casa. Estaban muy cansados y en el viaje se quedan dormidos, y colorín colorado la aventura ha acabado.

(Se sientan como si se montaran en el barco y tumbándose lentamente en la colchoneta estiran sus extremidades y se quedan totalmente relajados y relajadas)

Anexo IX

Diario de clase	
Sesión número:	
Observación:	Fecha:
Desarrollo:	